COMIQUEANDO

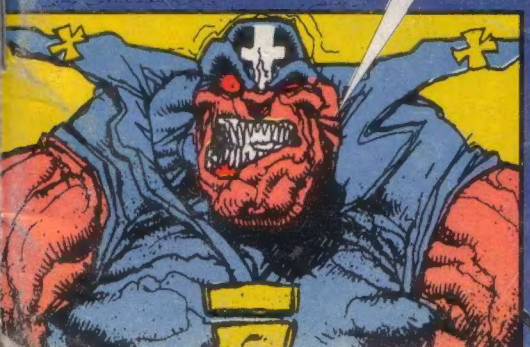
#2 JUNIO DE 1994
COMIQUEANDO
AÑO 1 $ 4.-

LOS BATMAN DE OTROS MUNDOS

INFORME ESPECIAL
X-MEN
PARA COLECCIONAR

todo sobre
ROBOTECH

y un comic de Cazador

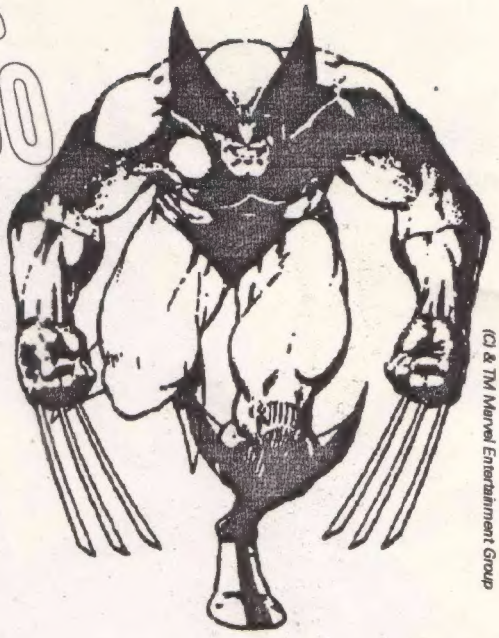


LOS ELSEWORLDS ARGENTINOS

YWING

1º CONCURSO COMIQUEANDO

LLEVATE A WOLVERINE A TU CASA !!



(C) & TM Marvel Entertainment Group

Si ! COMIQUEANDO y El Club del Comic te regalan un Wolverine paradito de 1.20 mts. para tu cuarto !

Contestá las preguntas y mandá tu cupón a Av. Forest 536 8º piso of. 43 o llevalo al Club del Comic, Av. Rivadavia 1563, local 4. Entre los que respondan bien las preguntas, sortearemos el Wolverine gigante. De segundo premio hay comics ! Buscá los resultados en la Comiqueando nº4. El concurso cierra el 1º de julio, así que llená ya el cupón !

1) .La primera aparición de Wolverine fué en:
- a) Captain America Annual 8
- b) Giant Size X-Men nº 1
- c) Incredible Hulk nº 181
- d) Correrías de Patoruzito nº 43

2) .El verdadero nombre de Wolverine es:
- a) Garfield
- b) Logan
- c) Patch
- d) Carlos Saúl

3).Las garras de Wolverine estaban recubiertas de:
- a) adamiantum
- b) inertrón
- c) vibranium
- d) papel de alfajor Jorgito

4) .La novia japonesa de Wolverine se llamaba:
- a) Akira
- b) Mariko
- c) Matsuda
- d) Fujimori

Y ya que estás, completá todos estos datos.

Nombre: ---------- ***Edad:*** ----------
Domicilio: ---------- ***Teléfono:*** ----------
Cómo descubriste a Comiqueando: ----------
Lugar donde compraste Comiqueando: ----------
Revistas de comics que comprás y/o leés: ----------

Edición en la que preferís las revistas: ☐ ***argentina*** ☐ ***española*** ☐ ***norteamericana*** ☐ ***otras***

En el Salón de la Justicia

Editorial de Andrés Accorsi

Hola, cómo va! Bienvenidos a Comiqueando. Por ahí esta frase ya se la escucharon decir a algún otro, pero la voy a repetir: No hay nada más difícil que escribir la editorial de un número 2. ¿Por qué? Muy sencillo. No se puede agradecer a los lectores por haber convertido a la revista en un éxito, porque para cuando uno escribe esto, el número 1 todavía no está en la calle. Por el mismo motivo no se puede gruñir amargamente ante un resultado adverso. Presentar el contenido de la revista tampoco tiene sentido. Para eso está el índice. Presentar a los colaboradores...y, es tentador, pero me lo guardo para otro número. Dar un pantallazo general sobre el tema del que habla la revista...ya lo hice el mes pasado (y espero que alguien lo haya leído a pesar de la letra micro-minúscula con la que salió impreso). En fin ...como les decía, esta es una misión casi imposible. Por eso, en vez de romperme el cráneo pensando, voy a pasar directamente a la dedicatoria.

Este número está dedicado a la Generación Subte del '86. ¿La qué?! Explico. A diferencia de los últimos años, el período 1986-1989 se caracterizó por la imparable proliferación de fanzines, es decir, revistas subte, hechas en forma casera por jóvenes artistas amateurs que buscaban un medio de expresión abierto y libre. Uno de esos fanzines (el que más números sacó a la calle) fue Comiqueando, el viejo, mítico y glorioso Comiqueando. Pero hubo más. Muchos más. Esto no fue una joda. Fue un movimiento. Un terremoto de creatividad joven plasmado en toneladas de papel y hectolitros de toner de fotocopiadora. Y además de estar unidos por el formato fanzinesco y el amor a la historieta, los miembros de la Generación Subte del '86 fuimos parte de una mística común, de un espíritu compartido a pesar de las diferencias, que también las tuvimos. Ese Espíritu de la Generación Subte del '86, le guste o no a quien corresponda, sigue vivo en todos nosotros y es parte de lo que le confiere a este Comiqueando '94 su peculiar identidad.

Quiero que este y todos los números de Comiqueando sean un homenaje a esa manga de adolescentes kilomberos que supimos ser y que seguimos siendo, a pesar de nuestro disfraz de profesionales serios y respetables. Me acuerdo, antes que nada, de los que hoy están con nosotros. Del Niño Rodríguez, que en el '86 hacía Kaput!, y de Hernán Ostuni y Fernando García, que en el '86 hacían Akfak. Y, por supuesto, de aquellos que nos acompañan todos los días en nuestras vidas privadas y en calidad de AMIGOS con mayúsculas: de Toni "Nito" Torres, un bastión del viejo Comiqueando; de Diego Grillo Trubba, que en el '86 dirigía Iceberg y Exit; de José López Cancelo, que en el '86 publicaba guiones en Agujero Negro; del inefable Pablo "Muñones" Muñoz, que debutó en el '87 en la HGO; y del "macabro" Axel K., también veterano de Comiqueando.

Pero no me puedo olvidar de aquellos que marcharon a nuestro lado en el '86 para seguir luego caminos diferentes y con los que, cada tanto, tengo el inmenso placer de cruzarme, aunque sea por la calle y a los pedos. Esta dedicatoria también es para Marcelo Ciccone (que en el '86 editaba Surmenage), para Waquero y Alejandro Mariatti (verdaderos próceres del Subte que ahora curten La Noche), para Claudio Rubin (cuyo Fandom nos abrió las puertas a los demás fanzines de informacion), para Luis Roca (que nos hizo cagar de risa con su Carlitos), para Mariano D' Angelo (sin duda, el dibujante subte que más se merecía el estrellato), para Ralveroni (que hoy expone en la Recoleta sin perder en lo mas mínimo su espíritu under), para José Luis "Quico" Martín y el Sensei Ricardo Careaga (que intentaron lo imposible y casi lo logran), para Gerardito D'Angelo (que jamás se olvidó de los amigos durante sus años en la Fierro), para Cuk (que anda medio perdido pero cada tanto resurge), para Daniel Ortiz, Joche, Jorge Fantoni, Juan Carlos Camardella, Fernando Ficher, Germán López, Ernesto Lehner...

Para todos estos fanzinerosos (y para todos los que le huyen a mi frágil memoria) es Comiqueando. Porque sabemos que nuestro triunfo es su alegría y nuestro fracaso su bajón. Y porque lo más importante de haber dejado una huella en la historia de la historieta de este país, es haberlo hecho rodeados de la onda, la magia y la polenta que destilaba la Generación Subte del '86. Gracias a todos por estar ahí, y los espero el mes que viene...en el Salón de la Justicia.

COMIQUEANDO

STAFF

Director
Andrés Accorsi
Jefe de Redacción
Diego Accorsi
Coordinador Periodístico
Rafael de la Iglesia
Coordinador Creativo
Hernán Botticelli
Jefe de Arte y Diseño
Federico Sosa
Redactores
Fernando García, Hernán Ostuni, Mister Master, Alejandro Tancredi, Dr. Mule y Dr. Sax.
Robin
Federico Gatti
Ilustración de Tapa
Fede Cueva
(Batman (c) DC Comics)
Agradecemos a:
Daniel de Tiempo & Palabra, Fernando Campilongo, Elenio Pico y a todos los que nos ayudaron a difundir el número 1

Comiqueando es una publicación mensual de **Comiqueando Press.**
Envíos a: Av. Forest 536, piso 8, of.43. CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. **Comiqueando** es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). **JUNIO de 1994.**

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA.** Editorial de Andrés Accorsi.

6 **COMIC CLIPS.** Noticias comiqueras de la Argentina, el Mundo y la Galaxia toda.

7 **MIKI MORTO.** Más humor demente del Niño Rodríguez.

10 **PANTALLAZOS.** Todas las novedades de Cine, TV y Video.

21 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.** Hoy: Agustín Comotto.

22 **CHARLAS EN EL PARQUE.** Otra reunión dominguera a ritmo de tute y comic.

24 **LA VERDULERIA.** Verdugueo cruel y despiadado a los que más se lo merecen.

29 **CAZADOR.** Otra historieta inédita del héroe más pulenta, por Lucas y sus secuaces.

37 **LA PAGINA DEL AVECHUCHO.** Cotizaciones, precios y consejos para especular con el arte, de la garra del Dr. Müle.

38 **CEBAMIENTO INFINITO.** Juegos de rol, muñecos, video-games y todo lo que nos tiene cebados.

40 **MESA REDONDA.** Nueve críticos y nueve publicaciones analizadas sin pelos en la lengua.

47 **LOS RESCATADORES.** Corremos al rescate del Gato Fritz, un clásico de Robert Crumb.

48 **ANARKOMIX.** Plétoras de secciones en un caos informativo sin precedentes.

SUMARIO # 2

NOTAS

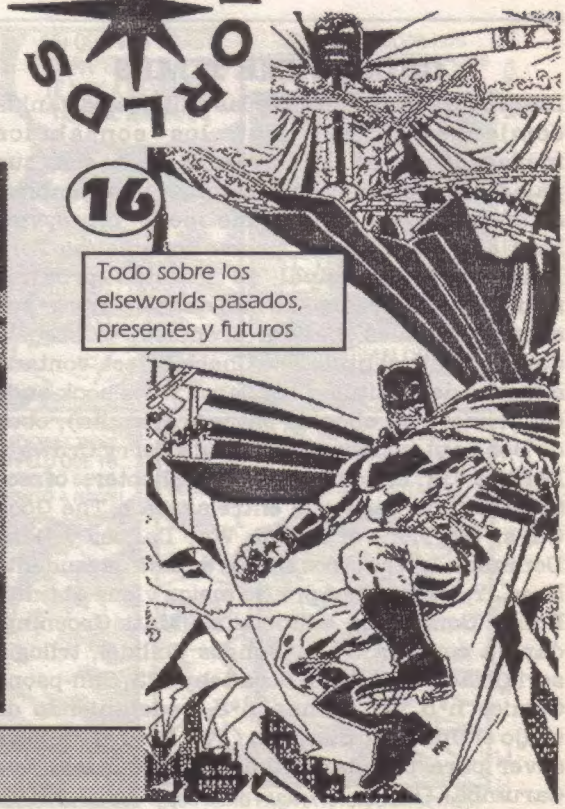
12 **LOS ELSEWORLDS EN ARGENTINA.** Quique Alcatena, Fede Cueva y Pablo Raimondi nos cuentan su participación en los Anuales de la DC.

16 **TODOS LOS ELSEWORLDS TODOS.** Recorremos los mundos alternativos del pasado, el presente y el futuro.

25 **Suplemento X-MEN.** Segunda entrega de la historia del grupo mutante más famoso del mundo.

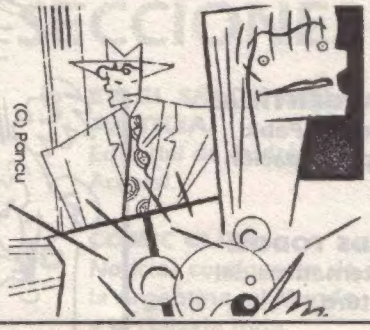
33 **ROBOTECH.** Una investigación completísima sobre el dibujo animado más grosso de los años '80.

44 **REPORTAJE A DON MARTIN.** El prócer del humor yanki, entrevistado en exclusiva por Andrés Accorsi y Rafael de la Iglesia.



PANCU MOSTRO TODO

Pancu, el talentosísimo artista quilmeño que brillara en revistas como Fierro, El Tajo, Cóctel y País Caníbal, fue el protagonista de una muy linda muestra que ocupó el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta entre el 3 y el 22 de Mayo. El Espacio (coordinado por nuestro amigo Elenio Pico) se llenó de marcos multicolores



donde se hospedó una muy acertada selección de historietas (publicadas e inéditas), ilustraciones y hasta un cuadro de este auténtico innovador del Noveno Arte. Un placer ver una muestra tan bien puesta y un placer aún mayor ver que a Pancu se le está dando la bola que tanto se merece. (Mr.M.)

LLEGO EL TRIPERO

(C) Danilo Guida

El 24 de Mayo se lanzó con una muestra en el Centro Cultural Recoleta la revista El Tripero, una publicación realizada por 18 ex-alumnos del taller del desaparecido maestro Alberto Breccia. La revista cuenta con 64 páginas, tapa en serigrafía y contiene muy buenas historietas a cargo de jóvenes talentos como Gonzalito García, Daniela Kantor, Diego Molina, Lautaro Fiszman y Sandra Lavandeira, entre otros. La editorial del número 1 la escribe nada menos que Juan Sasturain. Vale la pena salir a buscar a este Tripero en las librerías especializadas y pasar por el Espacio Historieta del CCR a ver la muestra. Sin duda, el mejor homenaje que le podían hacer al Viejo Breccia (A.A.)

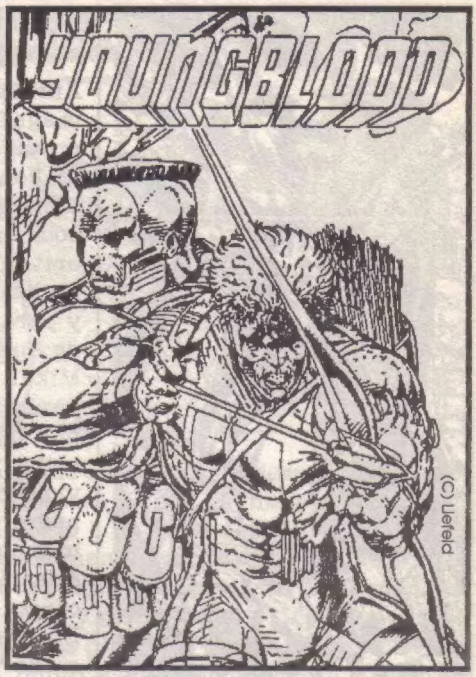
CROSSOVER TIMES

Llega esta época del año y las editoriales yankis comienzan a rebolear los consabidos megacrossovers envolviendo a todos sus paladines y prometiendo cambios irrevocables, al menos hasta el próximo mega- crossover. Más allá de DC y su promocionadísimo Zero Hour (nota principal de nuestro próximo número), sólo tres casas han dado a conocer sus eventos anuales. Valient promueve la secuela de Unity bajo el título The Chaos Effect, contada a traves de 16 títulos regulares y dos book-ends (el primero de ellos de entrega gratuita), obra de Bob Layton, Bernard Chang y Jerry Ordway. Defiant, la editorial de Jim Shooter, ofrece Schism, una saga que entrelazará a The Good Guys, Warriors of Plasm, War Dancer y Dark Dominion, entre otros títulos de esta ascendente línea. Y , como siempre, lo mejor viene al final. Bongo Comics, la editorial de Matt Groening, dará a conocer When Bongos Collide!, trilogía serializada en Itchy & Scra-tchy nº3, Sim-psons Comics nº5 y Bartman nº3, redefi-niendo de cuajo el Universo Simpson (¿?). Por fin un crossover para palpitar, saborear y guardar. Aye Carumba! (F.G.)

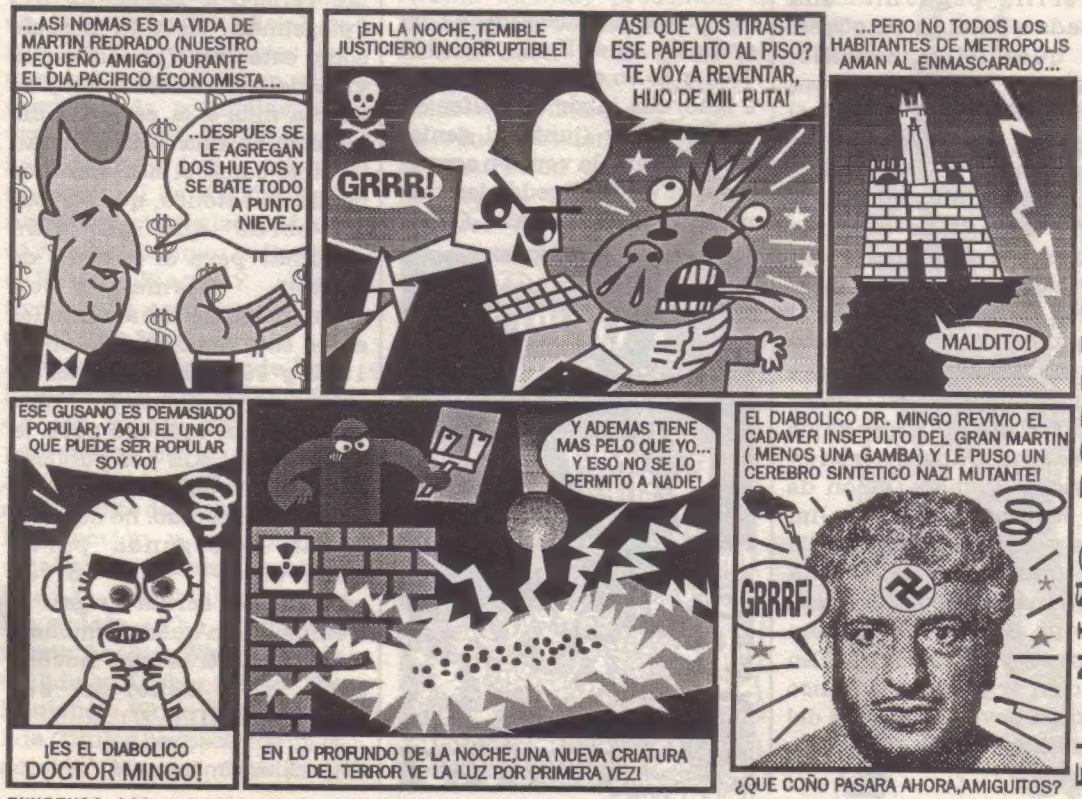
(C) Bongo entertainment Inc
The Simpsons (C) &TM Twentieth Century fox

CERRO LA ROSCA!

Después de casi dos años de idas y venidas, marchas y contramarchas, tires y aflojes, se firmó el contrato entre la editorial yanki Image y la española Forum. El contrato habilita a la segunda a producir ediciones en español de los comics de la primera. Asi es como Forum (que hace más de una década publica en España una interesante cantidad de títulos de Marvel) presentará en los próximos meses su línea Image integrada, para empezar, por Youngblood y Spawn, dos best-sellers de la editorial yanki creada en 1992. De este modo España se convertirá en el primer país en tener versiones locales de los comics de Image, cosa que, al parecer, no va a ser muy frecuente, ya que editores de todo el mundo han calificado a las exigencias monetarias de la editorial americana de "desmesuradas", "exageradas" y "demenciales". Sin embargo, todo nos permite suponer que esta osada apuesta resultará en un nuevo éxito para Forum, que lidera el mercado español hace varios años, apoyada en su línea Marvel y su completísima colección de comics de origen japonés. (A.T.)



MIKI MORT


...ASI NOMAS ES LA VIDA DE MARTIN REDRADO (NUESTRO PEQUEÑO AMIGO) DURANTE EL DIA, PACIFICO ECONOMISTA...
..DESPUES SE LE AGREGAN DOS HUEVOS Y SE BATE TODO A PUNTO NIEVE...
¡EN LA NOCHE, TEMIBLE JUSTICIERO INCORRUPTIBLE!
ASI QUE VOS TIRASTE ESE PAPELITO AL PISO? TE VOY A REVENTAR, HIJO DE MIL PUTA!
GRRR!
...PERO NO TODOS LOS HABITANTES DE METROPOLIS AMAN AL ENMASCARADO...
MALDITO!
ESE GUSANO ES DEMASIADO POPULAR, Y AQUI EL UNICO QUE PUEDE SER POPULAR SOY YO!
¡ES EL DIABOLICO DOCTOR MINGO!
Y ADEMAS TIENE MAS PELO QUE YO... Y ESO NO SE LO PERMITO A NADIE!
EN LO PROFUNDO DE LA NOCHE, UNA NUEVA CRIATURA DEL TERROR VE LA LUZ POR PRIMERA VEZ!
EL DIABOLICO DR. MINGO REVIVIO EL CADAVER INSEPULTO DEL GRAN MARTIN (MENOS UNA GAMBA) Y LE PUSO UN CEREBRO SINTETICO NAZI MUTANTE!
GRRRF!
¿QUE COÑO PASARA AHORA, AMIGUITOS?
EL NIÑO RODRIGUEZ 1994

ENVIENOS $20 Y RECIBIRA SU IMPRESION COLOR AUTOGRAFIADA DE ESTE COMIC LISTA PARA ENMARCAR!

(C) DC Comics

LLEGA EL NUEVO ROBIN!

Antes de leer la Batman nº38 de Perfil, péguenle una repasada a Batman: Año Tres. ¿Por qué? Muy sencillo. Porque ahí hace su primera aparición Tim Drake, el gurrumín que protagoniza junto a Batman y Ala Nocturna "Un Lugar Solitario Para Morir", la saga de 5 partes que concluirá en Batman nº42. Como casi todos saben, esta historia de 1989 enfrenta al encapotado con Dos Caras y termina con Tim Drake convirtiéndose en el tercer Robin. En los EEUU, tres de los cinco capítulos aparecieron en la revista Batman (guión de Marv Wolfman, dibujo de Jim Aparo y Mike De Carlo) y los dos restantes en la revista New Titans (guión de Wolfman, dibujo de George Pérez, Tom Grummett y Bob McLeod). En la edición argentina, los cinco episodios llevarán el logo del murciélago en la portada. (A.T.)

UN INGLES EN NUEVA YORK

Anticipándose al estreno del megafilm Judge Dredd protagonizado por Sylvester Stallone y dirigido por Danny Cannon, DC lanza el comic book mensual del personaje británico, con historietas realizadas específicamente en y para los EEUU, con guiones de Andrew Helfer y dibujos de Mike Avon Oeming. La versión yanki se diferenciará de su par inglesa renegando de la sátira visceral y proponiendo violencia sin límites, humor negro y tramas cercanas al mundo de los superhéroes. Además, los comics de DC abarcarán los primeros años de Dredd como Juez, en una especie de "Año Uno" con un protagonista joven e inexperto, pero convencido de encarnar el espíritu de la ley. Para Octu-bre se está preparando una segunda serie (JD: Legends of the Law) que consistirá de varias sagas inconexas y con distintos equipos creativos, al estilo de Legends of the Dark Knight. Teniendo en cuenta la titánica e ignorada labor de Helfer en The Shadow (junto al genial Kyle Baker), la versión americana de Judge Dredd bien merece un atento vistazo. (F.G.)

(C)Dc Comics

RATONES Y GATOS, SIMBOLO DE HUMANIDAD

Está en las librerías de todo el país y a un precio módico para los que ya estamos acostumbrados a pagar salvajadas por los libros de comics, algo que sin lugar a dudas es no sólo una obra maestra del comic, sino, a esta altura, todo un clásico.

Me refiero a Maus, de Art Spiegelman. Resulta notable cómo este libro (basado en la vida del padre del autor) se acerca más a la escencia del hombre en una situación tan terrible como el nazismo por medio de ratones, que cientos de obras que parecían reclamar para sí el título de "arte". Además, son asombrosas ciertas similitudes entre este libro escrito entre 1973 y 1986 y la película La Lista de Schindler. Vaya entonces un aplauso para la editorial EMECE por publicar esta maravillosa obra, y además un pedido: no dejen de editar la segunda parte. Esperemos que otras editoriales "serias" sigan el ejemplo. Aún quedan muchas obras maestras del noveno arte que esperan ser publicadas. (D.G.T.)

(C)Art Spiegelman

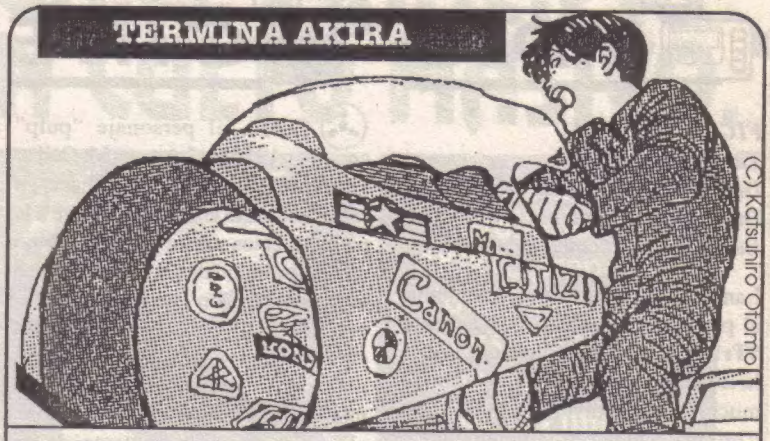
PUNISHER: TEAM-UP POR DOS

The Punisher, el vigilante de la Marvel nacido en los '70, glorificado en los '80 y olvidado en los '90, ha decidido volver al top-ten superheroico mediante dos team-ups que seguramente darán que hablar. El primero es con el famoso Hombre Murciélago de la DC y está hecho con el mismo sistema que el team-up de Batman y Spawn: dos especiales prestige sin continuidad argumental, uno de cada editorial. Batman/ Punisher: Lake of Fire es la oferta DC para este mes, escrita por Denny O'Neil, dibujada por Barry Kitson y entintada por James Pascoe. El capítulo de Marvel, titulado Punisher/ Batman a secas sale en Agosto, con las firmas de Chuck Dixon (guión), John Romita Jr. (dibujo) y Klaus Janson (tintas). Por primera vez en su historia, DC incluirá en la cronología oficial de uno de sus personajes los eventos narrados en una obra parida a medias con otra compañía. Así es como, respetando la trama argumental de KnightsEnd, Azrael protagonizará Lake of Fire y el Batman definitivo (¿Bruce Wayne? ¿Dick Grayson?) aparecerá en la edición de Marvel.

El segundo team-up de Punisher suena algo más traído de los pelos, ya que su partenaire no es otro que Archie Andrews, el eterno adolescente de la cara pecosa. La emoción y la violencia estallarán (dicen) cuando Frank Castle invada Riverdale. The Punisher meets Archie: When Worlds Collide y Archie meets The Punisher: When Worlds Collide (títulos respectivos de la edición Marvel Comics y Archie Comics) presentan la misma historia de 48 páginas guionada por Batton Lash y dibujada por John Buscema y Stan Goldberg. La única diferencia está en la ilustración de las tapas, estilo Marvel (Buscema) y estilo Archie (Goldberg) en las presentaciones correspondientes. (F.G.)

Punisher (C)& TM Marvel Entertainment Group.
ARCHIE (C) & TM Archie Comics Publications.

TERMINA AKIRA



Transcurridos 12 años desde su creación y después de 2 años sin aparecer por los kioscos, Akira, el magno manga de Katsuhiro Otomo, ha llegado a su final definitivo. El mismo será publicado simultáneamente en Estados Unidos y en Japón, en un evento que se palpita similar a una fiesta nacional nipona, entre fines de 1994 y principios de 1995. La edición de Epic/Marvel alcanzará los 38 tomos (ya han publicado 33) y se encuentra casi a punto el nº39, un tributo a la obra maestra de Otomo que albergará colaboraciones de Ann Nocenti, Kent Williams, Ted McKeever, Kevin O'Neill, John Romita Jr., Joe Quesada, Moebius y un largo etcétera. De todas formas, hasta que no lo vea con mis propios ojos no me lo creo del todo. (F.G.)

Pantallazos

Por Fernando García

VIDEO

FICHA TECNICA
Título: Lucky Luke.
Director/protagonista: Terence Hill.
Duración: 90 minutos.
Editora: Transmundo Home Video.

Lamentable. Realmente lamentable el producto pergeñado por **Terence "Trinity" Hill**. Una injusticia, ya que la creación de **Morris y Goscinny** es muchísimo más divertida, interesante y original que este esperpento fílmico reminiscente del peor spaghetti-western.

Aunque parezca mentira, la historia original está basada en **Lucky Luke**, film belga de animación de 1971, conocido entre nosotros gracias al álbum Daisy Town (1972), adaptación gráfica de la película. Pero más allá del lógico problema del casting (muy mal solucionado, de todas maneras), lo incomprensible e imperdonable de este telefilm (piloto de una serie de 13 episodios) es la tergiversación burda y gratuita que se hace tanto del personaje principal como de los incomparables Hermanos **Dalton**; bobo romanticón de generoso e ingenuo corazón el primero y estúpidos descerebrados sin personalidad los segundos. Como era previsible, se roban la película el caballo **Jolly Jumper** (lejos, el mejor intérprete) y los imponentes paisajes de Nuevo México, no siempre aprovechados por la cámara. Un consejo: sigan de largo ante este video y refúgiense en cualquier álbum de **Morris** y **Goscinny**. Ahí sí en-contrarán al verdadero **Lucky Luke**.

El verdadero Lucky Luke de Morris

CINE

Zorro, el personaje "pulp" creado en 1919 por Johnston McCulley e inmortalizado por Guy Williams en la famosa serie televisiva, vuelve a la pantalla chica en un costoso dibujo animado producido por Calico. Si bien sigue siendo Don Diego de la Vega, este **Zorro** se parece poco al que todos conocemos, ya que posee poderes paranormales y se transforma en el mamífero carnívoro que le dió nombre, al mejor estilo de los mutantes de los comics. Tornado, por su parte, es un caballo con enormes alas de murciélago y ojos rojos nacido en las llamas del infierno. El tono de la serie es más bien "dark" y el **Zorro** dejará ver algunas actitudes típicas del "vigilante urbano psíquicamente inestable" tan común en estos días. Una lástima, no?

Steven Spielberg y Amblin Entertainment decidieron llevar a la pantalla grande a **Casper** (Gasparín), el amigable fantasmita creado por Joe Oriolo en 1945 para la Paramount. Gracias a los avances logrados en la animación por computadoras y la manipulación de imágenes vistas en Jurassic Park, el film será realizado con actores y no como dibujo animado. El rol protagónico recayó en **Christina Ricci**, la admirable Merlina de los nuevos **Locos Addams**.

Se confirmó la realización de una serie de dibujos animados para TV sobre **Ectokid**, el personaje creado por **Clive Barker** para el comic homónimo publicado por **Marvel**. Los responsables de dar vida a las imágenes de la historieta son los estudios Nelvana, cuyo currículum incluye los éxitos **Beetlejuice, Babar, Tintín y Cadillacs & Dinosaurs**, entre otros.

217 millones de dólares recaudados solamente en los cines yankis, otros 258 en el resto del mundo y 21 millones de videos vendidos en EEUU. Con este asombroso record a sus espaldas, era obvio que **Disney** no se olvidaría de **Aladdin**. Y no lo hizo. El mes pasado vió la luz **The Return of Jafar**, secuela del exitosísimo film realizada especialmente para video. El cast de esta secuela es el mismo que el de la película, excepto por el **Genio**, vocalizado por **Dan Castellaneta (Homer Simpson)** en lugar de Robin Williams. Como si esto fuera poco, 65 capítulos de media hora de **Aladdin** están esperando largada en el **Disney Channel** y en CBS.

Baby Huey, uno de los que reaparecieron con la fiebre de los cartoons

La fiebre hogareña de los cartoons desatada principalmente por el **Cartoon Network** ha dado sus frutos. Justamente para esa cadena, Buzz Potamkin y Larry Huber están produciendo 48 nuevos cortos con personajes clásicos de **Hanna-Barbera, MGM** y varias criaturas diseñadas especialmente para el cable. Entre los directores responsables se encuentran nada más y nada menos que los veteranos William Hanna y Joseph Barbera. Por su parte, Harvey Entertainment reabrió las puertas de su estudio de animación para realizar 13 nuevos cortos del pato **Baby Huey**, para un show a sindicarse por Claster TV a partir de Septiembre. Simultáneamente, se están preparando nuevos cartoons de Casper y Richie Rich, aún sin fecha de esteno, basados en los largometrajes para cine protagonizados respectivamente por Christina Ricci y Macaulay Culkin. Finalmente, Warner Bros. informó a la prensa que, después de treinta años, el genial y fructífero **Chuck Jones** volverá a dirigir cortos para cine de **Bugs Bunny y Daffy Duck**. Parece que el cartoon americano se dispara aceleradamente hacia una nueva época dorada. Y si logran mantener la calidad de sus viejas obras, todos los amantes del cine de animación estaremos de festejo.

El mes que viene, más información.

MANGA, EL PRINCIPIO DE UN CULTO MASIVO.

Después del éxito arrollador de **AKIRA**, preparate para un asalto épico a todos tus sentidos. Una avalancha de los más arrebatadores e increibles títulos de la animación japonesa, cuidadosamente seleccionados para tu máximo entretenimiento.

POR FIN EN VIDEO

EL FUTURO YA ESTA AQUI !!! ATERRIZA EN EL SIGLO XXI

TITULOS DISPONIBLES YA

DRAGON BALL (6 largometrajes)
DRAGON BALL Z (3 largometrajes)
DOOMED MEGALOPOLIS
3 X 3 OJOS
FIST OF THE NORTH STAR
DOMINION TANK POLICE (2 largometrajes)
MACROSS II (2 largometrajes)
LA LEYENDA DEL SEÑOR DEL MAL
UROTSUKIDOJI (2 largometrajes)
VENUS WARS
THUNDERWARRIORS
ALIEN X
ULTIMATE TEACHER (2 largometrajes)

BL. FILMS - COMICS MAGAZINES

EL UNICO LUGAR DEL MUNDO DONDE EL COMICS NO DUERME.
Abierto las 24 horas los 365 días del año.
AV. CORRIENTES 1383 / 85
TEL / FAX 799-3251

BL.
TE REGALA CON CADA VIDEOCASETE UN CROMO PLASTIFICADO ORIGINAL PARA COLECCIONAR

COLECCIONISTA: Los videos **MANGA** originales son de una superlativa calidad de audio y video. Los importamos directamente para vos.

T&R

LOS ELSEWORLDS ARGENTINOS

por Andrés Accorsi y Rafael de la Iglesia

ENTRE LA PLETORA DE ANUALES ELSEWORLDS DE ESTE AÑO, LOS QUE MAS NOS LLAMAN LA ATENCION SON LOS REALIZADOS ACA, POR ARTISTAS ARGENTINOS. POR ESO REUNIMOS PARA CHARLAR DEL TEMA A QUIQUE ALCATENA (37), FEDE CUEVA (25) Y PABLO RAIMONDI (20), TRES AMIGOS DE LA CASA QUE LE DIERON VIDA A LOS OTROS MUNDOS.

◆*¿Cómo consiguieron este trabajo?*

QA: Y, hace tiempo, mucho tiempo, charlando con Chuck Dixon, le dije que me gustaría hacer una de piratas. Yo ya había hecho unas cuantas cosas con él, y a él le gustan mucho las historietas históricas. Pero me dijo "No, olvidate de meter historietas históricas. Si lo hacemos con superhéroes, o una de Law Dog en una dimensión del Imperio Romano, puede ser, pero la historieta histórica no va". Y un día me llamó y me dijo "Mirá, está la posibilidad de hacer Batman pirata". Y bueno, salió...

◆*¿Por qué no nos contás un poco cómo te metiste en el mercado yanki?*

QA: Son varios años. Dixon viajó a la Argentina cuando tenía una pequeña editorial, Four Winds, hará cinco o seis años. El era socio de los Villagrán y de Tim Truman. Fue a Record para comprar material y conocer artistas y ahí fue que vio mi trabajo y lo compró para sacarlo en EEUU. Cuando vino a la Argentina yo no lo conocí. Y después, con el tiempo, le gustaron mis trabajos y...no me acuerdo qué fue lo primero que hicimos juntos... debe haber sido algo de Alien Legion, algo de eso. Y un Predator, también. Después empezamos a colaborar más con cierta regularidad..y bueno, surgió la posibilidad de hacer esto de Batman.

◆*Fede...?*

FC: Bueno, a mí me llamó Agustín Comotto, que estaba laburando con Leo Durañona, que habían empezado a armar el asunto juntos. Y yo, con otro grupo de gente, nos pusimos a hacer pruebas y más pruebas, hasta que quedó la mía. Se mandó una primera prueba y con eso enganchamos el No.12 de Black Canary, dos números de Chain Gang War, el anual de Catwoman y el de Batman..

◆*Pablito...?*

PR: Bueno, ustedes lo saben mejor que nadie porque fueron los que me insistieron para que me acercara a mostrarle mis laburos a Dan Raspler, en la convención de San Diego, el año pasado. A Raspler le gustaron, y más tarde, cuando yo estaba en Nueva York, me dió un guión de prueba para que yo hiciera un par de páginas. No como un trabajo, sino que lo que quería era ver cómo me manejaba yo con un guión. Bueno, le hice dos o tres páginas, a él le gustaron y me dijo que me iba a llamar cuando tuviera trabajo. Seis meses después, cuando yo ya me había olvidado de Raspler, de las páginas y de que me iba a llamar, me llamó. Se acordó solo, sin que yo le escribiera o lo llamara. Yo no lo podía creer.

◆*¿Trabajan distinto para EEUU que para acá? ¿Se esfuerzan más, ponen más calidad? ¿Se encara distinto el trabajo?*

FC: Yo lo encaro distinto porque son distintos los tiempos. Además, tenés que estar pensando que otro tipo te lo va a entintar. Ese es el problema. Para mí, no hay demasiada diferencia, pero mucho no sé porque tampoco laburé demasiado para acá.

PR: Yo tampoco, porque acá nunca publiqué nada.

QA: Yo creo que la actitud de trabajo es la misma. Lo que cambia es que, trabajando para EEUU no sos totalmente dueño de la idea. Eso es lo que a mí me resulta diferente.

◆*¿Estás muy condicionado por el guión?*

QA: No, condicionado no. Te dejan hacer la tuya. Pero es el hecho de trabajar con personajes ajenos, como me pasó con La Cosa. Yo quería hacer a La Cosa de piedra, no esa Cosa de goma...

◆*Estás muy condicionado por lo que vino antes...*

QA: Claro. Te dicen "Esto a los lectores no les va a gustar, esto no es lo que esperan. Está muy piola, muy loco, pero esto no es Ben Grimm. Ben Grimm es un superhéroe, no es tan siniestro. Es un poco torpe, pero es bueno".

◆*Con el argumento de lo que los lectores esperan o no esperan, te cagan siempre.*

C&TM DC COMICS

Batman Pirata por Quique Alcatena

Todas las ilustraciones son C DC Comics. a no ser que se indique lo contrario

QA: Si, esas son las cosas que me joden. Trabajando para Italia, seguramente no habría tenido ese condicionamiento.

◆***¿Qué fue lo que hizo cada uno en esta saga de Anuales Elseworlds?***

QA: Dibujo y tinta de Batman pirata, en el Detective Comics Annual 7.

PR: Yo hice los lápices de un capítulo del Annual 2 de Lobo. El anual está dividido en 18 capítulos de 3 páginas cada uno, todos con distintos dibujantes, y a mí me tocó el capítulo 17.

FC: Yo hice lápices del Annual 1 de Catwoman y el Annual 18 de Batman.

◆*¿Te gustó el laburo?*

FC: Si. Fue maratónico. Tuvimos un par de problemas estructurales y hubo mucho laburo de entrada. Algunos se superpusieron y después hubo bolonki con las entregas de tinta, pero bueno, es interesante. A mí no me convence mucho este asunto de laburar de a dos personas. Es un parámetro que se me impuso de entrada y bueno...es como que llega un momento en que el tema de que otro te pase a tinta, si uno está acostumbrado a laburar solo, te complica la vida.

◆*¿Fue una imposición de DC?*

FC: No, no. De Leopoldo y Agustín, por una cuestión de tiempos, suponiendo que uno sólo no llegaba ni en pedo. Y mi primer laburo lo entintó Savid y todos los demás Pez.

◆***Y a vos no te copó esa forma de laburar...***

FC: No, no, para nada. No me copó porque yo no tuve ninguna injerencia en el tema de elegir al entintador y ninguno...no sé, yo veía mis dibujos entintados y me quería suicidar. Pero bueno, qué se le va a hacer...

◆*Pablito...?*

PR: Si, me gustó mucho. Realmente, yo nunca le había prestado atención a Lobo. Me compré las miniseries de Bisley y no me gustaron, porque la violencia que había no me parecia graciosa. Cuando salió la serie mensual, tampoco le di bola. Pero cuando recibí el guión del anual me sorprendí, porque es muy bueno. Es violento, si, pero la violencia no es morbosa ni desagradable como en las miniseries. Está todo más satirizado.

*Lápices de Pablo Raimondi para Lobo Annual 2, **abajo**: Catwoman y Batman dibujados por Fede Cueva y entintados por Pez.*

◆*¿A vos, Quique, te gustó el guión?*

QA: Si, es un guión muy dibujable. Sobre todo eso. En la carta que me mandó, Chuck me puso "Imaginate La Isla del Tesoro como si la hubiera escrito Edgar Allan Poe". (risas)

◆*¿Qué diferencia hay entre un guión de Dixon y uno que te puedan tirar Slavich, o Mazzitelli? ¿Cuáles son más exigentes?*

QA: En ese aspecto es exactamente igual. La libertad también es igual. De hecho, para este trabajo, Dixon me mandó un plot. Después hizo el guión.

◆*¿No se complica trabajar con una persona a la distancia?*

QA: No, en lo mas mínimo. No es como con Mazzitelli, que vamos todos los viernes a tomar un café, pero...(risas) ¿Vos, Fede, qué opinás de los guiones?

FC: Eh...los que más me gustaron fueron los de Chain Gang War. Los Elseworlds, la verdad, la verdad, no. No me gusta mucho esta onda de los Elseworlds. Nunca me gustó y estos guiones no escapan a la regla general.

◆*¿Cuál de los dos zafa más? ¿El de Batman o el de Catwoman?*

FC: El problema con estos dos guiones es que de entrada prometían mucho y el final era nefasto (risas). De los dos. Al principio me gustaban los dos. Como el traductor, acá presente, me los iba entregando de a cachos, prometían los dos muchísimo...pero los finales son terroríficos.

Lápices de Pablo Raimondi Para Demon

LOS ELSEWORLDS ARGENTINOS

◆*¿Los personajes que dibujaron, les gustan? Vos, Pablo, ya dijiste que Lobo te sorprendió gratamente...(Quique pone fea cara)¿A vos no te copa Lobo, no?*

QA: No, me cansó ese personaje. Me gustaba por los guiones de Grant, pero el personaje de Lobo...

◆*¿Y Batman?*

QA: Batman me encanta. Es un personaje que me gusta, me encanta dibujar Batman. Es un muy lindo personaje. El Joker tambien es lindo de dibujar.

◆*Fede...?*

FC: Si, me gustó. Lo que más me gustó fue la secuencia del anual de Batman donde pude dibujar al Batman actual.

◆*Cuando les dan un guión de un personaje como Batman, por el que pasaron mil dibujantes, ¿agarran una revista de algún otro como guía, o se mandan a dibujar lo que tienen en la cabeza?*

QA: No, no, miro un poco. Lo que pasa es que no hay muchos que me gusten. Me gusta mucho el Batman de Miller, pero no se prestaba para este guión.

FC: Si, yo agarro las revistas de Batman para tener una continuidad con todo lo que sea documentado. Las pruebas de X-Men que hice, las hice con los X-Men de Jim Lee todo el tiempo al lado.

◆*¿Cómo es la relación con el editor que les da el laburo y lo supervisa?*

PR: Bárbara. Raspler tiene muy buena onda conmigo y la verdad que se portó muy bien. Eso es lo que más me entusiasma.

◆*Pero Raspler tiene fama de jodido. Vos, Quique, también laburaste con él, no?*

QA: Si, cuando hice LEGION '90. Y me dio la sensación de que sí, que es un tipo mucho más estricto, más corto en la comunicación, en la charla. Todos los demás no, son muy franeleros, tanto en Marvel como en DC. En este caso, con Scott Peterson, que fue el editor de esto, es un tipo macanudo. Re-amable, re-copado. A Denny O'Neil no llega nadie. Es un tipo impenetrable.

◆*Fede...?*

FC: Yo eso no lo manejé mucho. Eso lo manejaron más Leopoldo y Agustín. Tuvimos problemas con la tinta, que a los tipos no les gustaba de entrada y eso fue un problema que se arrastró desde el principio. Raspler estaba muy enojado con el tema de la tinta de Chain Gang War. Y en este último trabajo siguió eso y además hubo un problema de tiempo con las tintas. Para los americanos es muy importante que cumplas las fechas, pero acá los entintadores se atrasaron y bueno...eso trajo una serie de problemas anexos.

◆*¿Qué otro personaje de las editoriales yankis les gustaría dibujar?*

PR: Casi todos los personajes clásicos de DC y Marvel.

FC: A mí me gustaría dibujar Punisher o Daredevil. Para mí, eso sería lo más interesante.

◆*¿Viste el traje nuevo de Daredevil?*

FC: Es horrible. Pero hay muchos que me gustan.

◆*Quique...?*

QA: No sé, qué sé yo...Demon me gustaría. Me gustaría Sandman (risas) ...alguna de esas, no sé. Depende de qué cosas. Hay personajes que me gustan. Me hubiera gustado hacer algo de Linterna Verde en su momento, ahora ya no. En general, ya no hay personajes que me gusten tanto como antes.

◆*¿Qué les parece el concepto de los Elseworlds?*

QA: Me gusta, porque es el mismo concepto de la aventura imaginaria que había en los '60s. Exactamente lo mismo. Pero es lindo, se pueden hacer cosas interesantes. Hay cosas que me parecen traídas de los pelos, pero otras...Lo que pasa es que ya están abusando un poco, al hacer todos los anuales Elseworlds. Es como que ya un poco satura. Ya empiezan a haber ideas ridículas.

PR: Estoy de acuerdo con Quique. Es re-interesante porque se dan un montón de cosas que en las revistas mensuales no se podrían dar, pero se están yendo de tema.

FC: A mí no me gustan para nada. Me parece algo completamente comercial. Tratar de vender a un personaje de todas las maneras posibles. Esto de Batman vestido de corsario, de Leonardo Da Vinci y de la poronga en coche es un embole infernal. Me aburre muchísimo. Como lector de comics, si hay algo que no me compraría, son los Elseworlds.

◆*¿Del comic de superhéroes, qué opinan?*

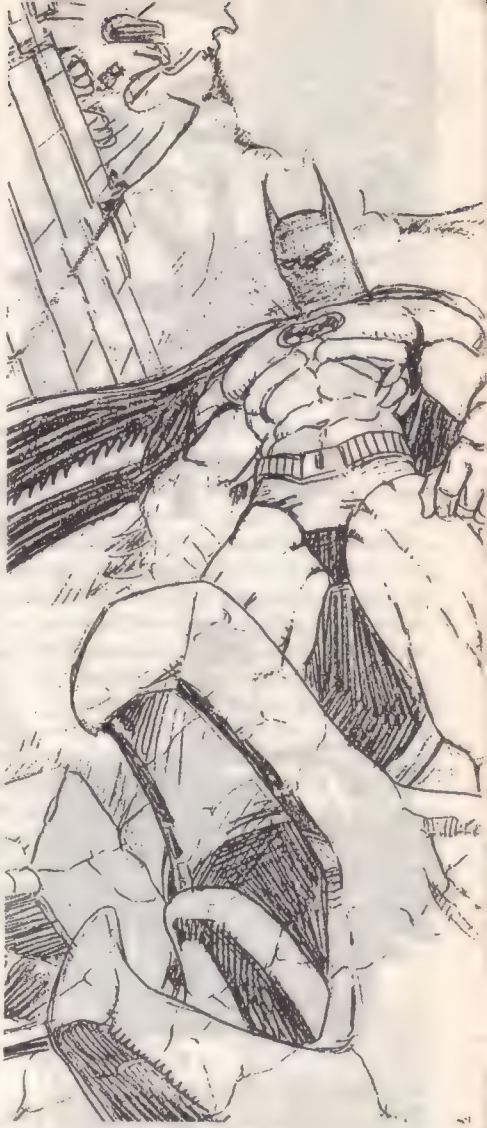
PR: Que bien hecho, es fascinante. La prueba más reciente la tenés en la miniserie esta que sacó Marvel, pintada por Alex Ross. Marvels. Es brillante. Ese es el tipo de comic de superhéroes que me gusta. En este momento, creo que la gran mayoría es mierda, que están todos más preocupados por la cantidad que por la calidad. Y sacan títulos y más títulos que no tienen razón de ser y los comics que son realmente buenos, como Sandman, Hulk, Spectre, el sello Legends y algunos más, se pierden en el kilombo. No sé, supongo que son etapas...

FC: A mí me encanta, me parece fascinante. Me molesta un poco cuando se dejan muy lado los guiones para privilegiar al dibujo, esas historietas que son puro dibujo y no te dicen nada, no hay nada que contar. Nada más que hacer el dibujito todo lindo. Pero bueno, me parece que a esta altura, eso es parte de las reglas del juego...De todos modos es un género al que no le veo ninguna limitación.

QA: Yo creo que hay cosas bárbaras, cosas muy lindas. No sé si ahora, pero han habido cosas bárbaras.

(C) MARVEL ENTERTAINMENT GROUP

Lápices de quique Alcatena para Punisher 2099



Lápices de Fede cueva en Batman Annual 18

◆*¿Seguís leyendo comics de héroes?*

QA: Ya ni la Doom Patrol leo. No, de héroes-héroes no. Hellboy me gustó, que no es de héroes. Es algo medio Lovecraftiano, es otra cosa. Spectre me gusta, que tampoco es de héroes. Marshall Law me gusta.

◆*Chicos...?*

PR: Yo leo lo que te decía antes y alguna que otra cosita más.

FC: Yo leo todo (risas). Absolutamente todo. No soy como esos que aman intrínsecamente a DC y no le dan bola a Marvel. A mí me gusta todo y leo de todo. Antes leía mucho comic europeo, pero ahora se murió. Está muerto y sepultado. Me gusta, pero no va más.

◆*¿Qué otros proyectos tienen para las editoriales yankis?*

QA: Hay una miniserie para Legends of Dark Knight, que hay que ver si se concreta o no...también con guión de Dixon (risas). También hay un Punisher 2099 y después está esto de los Cuatro Fantásticos, que es por un tiempo largo y después...no sé...los proyectos que me ofrecen son puntuales y de vez en cuando.

◆*Si te ofrecen una serie mensual... ¿podrías hacerla?*

QA: No, esto de los Cuatro Fantásticos lo acepté porque son los Cuatro Fantásticos, porque me dejan hacer la onda Kirby y porque son diez páginas por mes, nomás. Si no, no lo agarraba. Realmente no me interesa en lo más mínimo insertarme en el mercado yanki más de lo que ya estoy.

PR: A mí cuando entregué las páginas de Lobo, me pidieron una muestra de Demon. Todavía no sé nada, pero recién hace dos semanas que ellos las recibieron. No sé...esperemos que no tarden otros seis meses (risas)

FC: Yo en este momento no tengo nada. Ahora estamos haciendo una prueba nueva para Marvel porque viaja Leopoldo. Está pasando a tinta Comotto y vamos a ver si hacemos alguna cosita más. Hicimos 4 páginas de X-Men y vamos a hacer un par de páginas más de Lobo.

◆*¿Cómo ven la industria del comic en Argentina?*

FC: ¿Qué industria? (risas)

PR: Yo, la verdad, no me mantengo demasiado al tanto. Me parece que hay muchas ganas pero que faltan los medios. Yo vivo en Rosario y allá hace poco vi dos fanzines hechos allá, pero se ve que no tienen cómo distribuirlos, porque están más que nada en algunos lugares donde se venden comics. En puestos de diarios, en la calle, ni hablar. Y es una lástima. Me enteré que Columba está publicando cosas de mejor calidad y me parece fantástico, porque creo que mercado hay. Nada más hay que amasarlo un poco.

QA: Yo creo que la cosa está cada vez más chica y cada vez más pensada para salir hacia afuera. No sé si hay una industria argentina del comic. Se produce para afuera. No es que acá se mueva el asunto. No sé qué pasa acá. No hay mercado, no hay guita, ni tampoco hay gente que se la juega. No hay editores que se la juegan, no hay editores que la tengan clara, o la tienen clara en el sentido de decir "Vendemos para afuera y acá, chau".

◆*¿Qué estás haciendo para Europa?*

QA: Y..con Mazzitelli estamos por empezar una serie nueva, porque terminó Acero Líquido. Es un policial, pero todavía no tiene nombre.

◆*¿Policial?!?!*

QA: Si, un policial fantástico. Muy fantástico, muy surrealista. Una onda Art Decó, muy extraña. Y con Robin Wood estoy haciendo la saga de Lundstag, los mitos irlandeses.

◆*¿No se les ocurrió escribir sus propios guiones?*

FC: No, no. Para esto no.

PR: Yo tengo ideas. No soy de escribir guiones. Se me ocurren cosas y por ahí, si están copadas, las hago. Me gustaría hacerlo en un futuro, porque si no, es muy jodido hacer algo bien terminado. Pero no soy de sentarme a escribir guiones con la máquina de escribir.

◆*Quique...?*

QA: Y...tendría que tener una muy buena idea y saber desarrollarla bien, que no es lo mismo. La idea la podés tener, pero hay que saber desarrollarla. Eso no sé si me saldría tan bien. Y pensar un buen guión lleva mucho tiempo. Para escribir cualquier porquería, prefiero que la escriba un guionista, que sabe más. Ojo, que hay que saber ser guionista. Es una cosa muy especial.

◆*Para terminar...¿Qué dibujantes les copan como para llevarlos a comprar una revista?*

QA: Kirby, Ditko, Kevin O'Neill, Craig Russell...Mignola es un maestro. Me encanta Mignola. En general me gustan los que me gustaron siempre. No veo que haya aparecido tanta gente nueva. Tampoco en Argentina.

PR: A mí me copan Adam Hughes, Brian Bolland, Jason Pearson, Mignola, Art Adams, John Byrne...George Pérez también me gusta mucho.

FC: A mí los que más me copan son John Romita Jr., Frank Miller, Jim Lee me tiene un poco cansado, pero me gusta...Mignola me encanta. Mignola y Quesada.

◆*Bueno, esto es todo, muchachos. Muchas gracias.*

ELSEWORLDS

PASADOS, PRESENTES Y FUTUROS

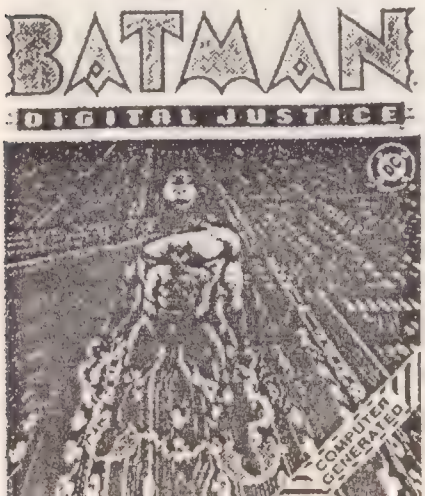
Esta es una recorrida por los ***Otros Mundos****, por las realidades alternativas del Universo DC. Acá están todas las obras protagonizadas por personajes que nos resultan tan familiares como el ayer... en historias tan novedosas como el mañana.*

THE DARK KNIGHT RETURNS (1986)

Además de ser uno de los picos máximos del Noveno Arte, la tetralogía de Dark Knight realizada por **Frank Miller** fue el puntapié inicial, (casi sin querer), de lo que hoy son los Elseworlds. **Miller** nos presenta a Batman en un futuro alternativo que, nos aclararon de entrada, NO es el futuro del Batman "oficial". En esta versión, Bruce Wayne es un cincuentón sombrío y resentido, que retoma la capucha del murciélago para salir a combatir a una sociedad corrupta y putrefacta, en la que Ronald Reagan es poco menos que un emperador y el Joker poco menos que un prócer. Violencia desmedida, transas políticas, humor negro y una reflexión cínica acerca de los justicieros urbanos son los condimentos con los que Miller acompañó un guión explosivo, ilustrado por él mismo (junto a **Klaus Janson** y **Lynn Varley**) de un modo majestuoso. Joya inenarrable, y me quedo corto. (A.A.)

GOTHAM BY GASLIGHT (1989)

Cualquier cosa que se pueda decir de este Elseworld se reduce a una palabra: **Mignola**. Sí, así como lo oyen. Ciudad Gótica a fines del siglo XIX, una obvia y estúpida historia incrustando a Jack el Destripador (por **Brian Augustyn** y **Mark Waid**), las versiones de Alfred, el Comisionado o el Joker, nada puede superar a esa palabra: Mignola. Este Elseworld vale por eso. **Mike Mignola** (junto a las tintas de **Craig Russell** y los colores de **David Hornung**) se come Gotham Luz de Gas . El dibujo trae una recreación de época, juegos de sombras, toda una parte gráfica gloriosa. Lástima que el guión no esté a ese nivel. No es malo, pero se pierde con una historia simple y sin interés, donde Jack el Destripador es un accesorio descartable sin mayores vueltas... Tal vez Gotham sea mejor con luz eléctrica. (D.A.)

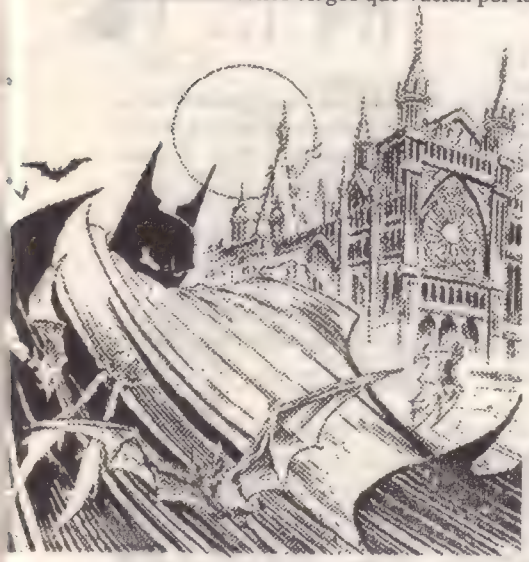


DIGITAL JUSTICE (1989)

La historia transcurre en una Gotham City futurística, en un mundo dominado por las computadoras. El problema es que las computadoras, a su vez, están dominadas por un virus que se hace llamar El Joker. Jim Gordon, nieto del que todos conocemos, harto de someterse a la maldita tecnología, investiga una vieja leyenda de la ciudad y entre las viejas cosas de su abuelo encuentra el viejo traje del Hombre Murciélago. Justicia Digital fue realizada a manera de Graphic Novel por el español **Pepe Moreno** y su computadora **Macintosh II**, lo cual dió como resultado un libro que, gráficamente, no tiene desperdicio. Si tenemos en cuenta que los antecedentes que habían en esta forma de trabajo eran una revista independiente llamada Shatter y la Graphic Novel de Iron Man: Crash, puedo decirles que este es el más logrado de los comics realizados con computadora. Como historieta propiamente dicha, no puedo decir que sea algo excepcional, pero tampoco podría afirmar que es una mala historia. (R.de la I.)

RED RAIN (1991)

Batman vs. Drácula. Murciélago vs. Vampiro. En este guión **Doug Moench** no logra manejar bien esos dos mitos tan grandes. La historia no es gran cosa, aunque los dibujazos de **Kelley Jones** (y las tintas de **Malcolm Jones III**) ayudan mucho. Vampiros en Ciudad Gótica. Batman se alía con Tanya, una vampiro traidora y a fuerza de estaca y la destrucción de la Mansión Wayne se deshacen de todos los vampiros. Menos Drácula. Batman es mordido durante la pelea donde empala a Drácula y sobre el final se convierte en un vedadero Hombre Murciélago, o Vampiro, para ser exactos. Interesante el tiempo-espacio indefinido, a veces Gotham siglo XX, a veces centroeuropa medieval; pero en definitiva no es más que un intento de aprovechar la fama de los dos personajes relacionados a los horrendos bichos ciegos que vuelan por la noche dando miedo... (D.A.)



HOLY TERROR (1991)

Es lejos el mejor Elseworld (con sello Elseworld, claro). Parte de una premisa sólida, con una muy buena historia de **Alan Brennert** y un cautivante dibujo de **Norm Breyfogle**. El fabuloso planteo (que modifica a todo el Universo DC) parte del simple hecho de que Oliver Cromwell, el puritano que gobernó con rígidos códigos morales a Inglaterra en el siglo XVIII, no murió cuando le tocó en nuestra línea temporal. Simple; pero esto determina unos Estados Unidos terriblemente católicos aún en estos años, y como con toda religión, viene la dominación, la presión ideológica, la represión, etc. Bruce Wayne ve el asesinato de sus padres pero recién al descubrir que el Estado-Iglesia estaba atrás de todo, sale a hacer justicia contra el poder opresor y corrupto aunque sigue siendo sacerdote.Como personajes complementarios aparecen en roles que te vuelan la cabeza Barry (Flash) Allen, Arthur (Aquaman) Curry, Zatanna, Metamorfo, Matthew (Clayface II), el ciego doctor Charles Mc Nider y M (CII) Hagen un martirizado extraterrestre, entregado por una pareja de Kansas, bajo los efectos de una letal radiación verde. Batman contra el Estado -opresor, asesino- y Bruce Wayne dando misa; angel de día y demonio de noche... o al revés. (D.A.)

MASTER OF THE FUTURE (1991)

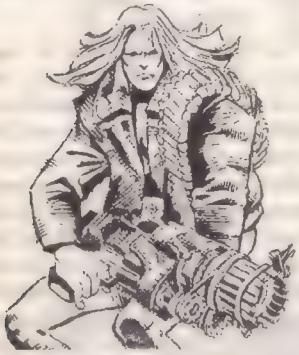
Yo no suelo estar de acuerdo con los que dicen que segundas partes nunca fueron buenas, pero esta vez les tengo que dar la razón. Esta secuela de Gotham by Gaslight nos trae de vuelta al Batman de fin del siglo pasado, esta vez enfrentado a un visionario que, conocedor de las desgracias que traerá el progreso, está decidido a evitar que Gotham entre al Siglo XX. Batman surte a este genio-cebado con relativa facilidad y a otra cosa. **Brian Augustyn** (co-guionista junto a **Mark Waid** en Gotham by Gaslight) ofrece un guión sin demasiado atractivo, mientras que el notorio dibujo de un inspirado **Eduardo Barreto** no logra que nos olvidemos de la versión Mignola de esta misma época. En suma, una historia que, sin en vez de haber salido en el formato Prestige hubiese salido a modo de anual de algún título de Batman, habría sido muy digna. Para el bombo que le hicieron y el formato que le pusieron, fue una decepción. (A.A.)

THE BLUE, THE GREY AND THE BAT (1992)

Estamos en 1863 y Abraham Lincoln se encuentra en medio de la guerra con la Confederación del Sur. Misteriosamente, desaparecen millones en oro, que iban a ser destinados para esta guerra. Por esto, Lincoln convoca a Batman, su justiciero favorito, para que resuelva este problema. Diligencias van, tiroteos vienen, el Coronel Wayne se viste de **Batman**, se encuentra con la versión india de **Robin** y juntos investigan dónde está el oro y quién se lo afanó. Nunca me consideré un amante del western, pero de todos modos, eso no me impide pensar que este prestige es una verdadera porquería. Ya de por sí, es inconcebible la idea de llevar a un personaje que se mueve en las sombras y en lo alto de una ciudad, a un pueblo de vaqueros. Esta versión de **Batman** a caballo con látigo y pistolas es una patética mezcla entre el **Zorro** y el **Llanero Solitario**, obra de **Elliot S. Maggin** en guión, **Alan Weiss** en dibujo y el maestro **José Luis García López** en tintas. Para la salud de los lectores, este comic tendría que venir con un dispositivo de autodestrucción que se active al intentar leerlo. (R.de la I.)

ROBIN 3000 (1992)

La Tierra se encuentra dominada desde hace 25 años por una raza alienígena conocida como Skulp. Estos alien llegaron a nuestro planeta para curar a la Humanidad de un misterioso virus, el cual (afirman los Skulp) había sido creado por la familia Wayne. A partir de este momento, la familia es perseguida, aprisionada y destruída. Pero un Wayne (Bruce Wayne XX) se negó a darse por vencido y, asumiendo la identidad de Batman, incita a las rebelión contra los aliens y se convierte en una leyenda en toda la galaxia. Pronto aparece un segundo enmascarado, un joven que pelea junto a Batman. Es Thomas Wayne, sobrino de Bruce. Juntos libran una batalla sin cuartel contra los Skulp. Esta historia, contada en dos prestige, fue realizada por **Byron Preiss** (guión) y **Craig Russell** (dibujo) y no es para nada mala. Sería mucho más interesante si el protagonista fuera Batman en vez de Robin. El dibujo de **Russell** es bastante flojo comparado con otros trabajos de este artista, pero en general, es una linda historia sobre la lucha de la libertad contra la opresión. (R.de la I.)



KAMANDI: AT EARTH'S END (1993)

Desde que a **Marv Wolfman** se le ocurrió la brillante idea de hacer que Kamandi fuera Tommy Tomorrow, los cerebros de la DC estuvieron buscando una vuelta de tuerca para hacer volver al rubio pelilargo que el gran **Jack Kirby** nos diera en 1973. Y claro, un Elseworlds parecía el truco ideal para traerlo de vuelta. Digo "parecía" porque el resultado final (una mini-serie de 6 partes en formato Deluxe) fue un verdadero fiasco. A nivel dibujo, resulta obvio que **Frank Gomez y Mike Barreiro** encararon esta obra tirándose a menos. Pero el gran problema es el guión. Ay, el guión! No tiene nada que ver con el Kamandi de **Kirby**! Nada! Si la mini-serie se hubiese llamado "Las Aventuras de Karlitos, el Pibe del Post-Holocausto", estaría todo más o menos bien. Pero para un personaje con la chapa de Kamandi, el guión de **Tom Veitch** se quedo muy, pero muy corto. Una lástima.(A.A.)

SPEEDING BULLETS (1993)

Cuando a uno le cuentan el planteo de este Elseworld, por un lado lo engancha la chapa de Batman y Superman. Por el otro lo desalienta lo fácil que parece. Imagínense que un viento sopla diferente y el cohete kryptoniano con Kal-El, en lugar de caer en la granjita de los Kent, cae en las afueras de Ciudad Gótica, donde Thomas y Martha Wayne lo adoptan y lo crían como si fuera el hijo que no tendrán, bajo el nombre de... Bruce Wayne. Y junto al asesinato de los Wayne vienen los superpoderes, y Batman y Superman se encuentran fundidos en un sólo ser. Bueno. Fácil. Simple. ¿Interesante? Este prestige escrita por **J.M. De Matteis** y con los logrados dibujos del uruguayo **Eduardo Barreto**, tiene tres giros muy rescatables: la inserción de los mitos de Metrópolis en Gotham (el romance entre Bruce Wayne y Lois Lane), la unificación del Joker y Luthor en un millonario que se pira por completo tras un accidente en su planta de ácido y se va a Gotham en busca de una ciudad oscura, malvada y decadente como él, y que toda la obra está contando desde el punto de vista de Lois Lane, quien acerca el humanismo necesario para que Bruce deje de ser Batman y se asuma como Superman. En general está bien. Podría ser mejor... pero podría haber sido infinitamente peor! (D.A.)

DEVIL'S WORKSHOP (1993)

Mas de dos años tardó **Mark Chiarello** en ilustrar este muy buen guión de **Howard Chaykin** y su habitual cómplice, **John Francis Moore**. Y la espera valió la pena. Este Batman de principios de siglo es visualmente perfecto y el clima de Gotham está plasmado a las mil maravillas. La historia, en la que Batman se une al mítico Harry Houdini para desbaratar a una organización de vampiros que torturan a los niñitos de Gotham, está muy bien llevada. **Chaykin y Moore** logran mantener el suspenso casi hasta el final y se dan el lujo de mostrar muchas de las fascinantes facetas del gran Houdini. Un prestige bien hechito, muy digno de su formato. Hasta se lo podés hacer leer a alguien que no esté cebado con Batman, sin que te lo tire por la cabeza. (A.A.)

DARK JOKER, THE WILD (1993)

Es un guioncito de **Moench** que como anual hubiese zafado. Y zafaba por el esmerado dibujo de **Kelley Jones**, los colores de **Les Dorscheid** y las letras de **Todd Klein**. El planteo es muy fácil: en una dimensión fantástica (onda Tolkien) un matrimonio de magos conjuran en su segundo hijo un poder salvaje para vencer al tirano brujo demente -obviamente, el Joker- justo antes de ser asesinados. Nace Batman como un ser mágico, medio pantera alada (pero de verdad, sin traje) y bajo la tutela de su hermana primogénita, el bestial huérfano aprende a hablar y que su enemigo es el Dark Joker. Gran enfrentamiento final: ¿quién gana? Por sentado, Batman. Interesantes los personajes de Jaymes (Gordon) y Rath (Al Ghul); pero para un libro a $24.95 no vale ni por las tapas (y eso que son duras y con brillitos metalizados!). (D.A.)

IN DARKEST KINIGHT (1993)

Esta historia larga de aquel momento de Batman, Año Uno en el que Bruce Wayne se encuentra vencido, desangrándose en la oscuridad de su mansión. esperando una señal que le dé fundamento a su vida. Pero acá, en vez de un murciélago, aparece nada menos que Abin Sur. La cuestión es que Bruce Wayne, en vez de convertirse en Batman, se convierte en Linterna Verde. De aquí en más, el guionista **Mike Barr** empieza a jugar con diferentes hechos de las vidas de los verdaderos Batman y Linterna Verde. Pero, lamentablemente, no pasa de ser un juego, ya que la historia carece de una consistencia y una seriedad dignas de los personajes con los que se están metiendo. Es más, esta historia le falta el respeto a todo el Universo DC. Es una pésima broma y un verdadero asco. Lo único más o menos digno de este prestige es el dibujo de **Jerry Bingham** (Hijo del Demonio). Realmente, un Elseworld para esconder y olvidar. (R.de la I.)

THE GOLDEN AGE (1993/94)

No sé cómo será leer esta mini-serie sin tener la más remota idea de quiénes fueron los personajes de la Edad Dorada. Pero sí sé que para todos los que nos matamos leyendo las gloriosas All-Star Squadron que hacía **Roy Thomas** en los '80s, estos cuatro prestiges son increíbles, excelentes, insuperables... Bueno, se entendió, no? El guión del genial **James Robinson** (atenti con este pibe, que viene hecho una fiera) retrata con crudeza y realismo a los míticos héroes de los '40 enfrentados a la turbulenta Norteamérica de los '50. La trama está infectada de conflictos personales y roscas políticas pero a la vez abunda en acción y oculta un villano sorpresa para caerse redondo. **Paul Smith** se esfuerza tanto en el dibujo, que logró que The Golden Age (anunciada para 1991 y lanzada en Agosto del '93) terminara de salir recién en Abril del '94. Otra espera más que justificada. Joya absoluta, más allá de la onda que uno tenga con los personajes. (A.A.)

LOS "ELSEWORLDS" MISTERIOSOS

Además de estas historias que están definitivamente ambientadas fuera de la continuidad hay algunas que no encajan ni a palos, pero que no lucen el símbolo de Elseworlds.

El caso más típico son los team-ups entres héroes de la DC y personajes de otras editoriales, a saber: Superman y Spider-Man I, Superman y Spider-Man II, Batman y Hulk, New Titans y X-Men, Batman y Judge Dredd I, Batman y Predator, Batman y Grendel, Batman y Judge Dredd II, Batman/Spawn, Spawn/Batman y el próximo en salir, Batman y Punisher, que engancha (dicen) en perfecta sincronía con la saga de KnightsEnd.

Un párrafo aparte merece Twilight, la mini-serie de tres prestiges realizada por **Howard Chaykin** y **José Luis García López** en 1991. Esta historia enmarca en una continuidad común a varios personajes de la DC que protagonizaron durante los 50's y 60's historias de ciencia-ficción con ambientación futurista. Si bien **Chaykin** toma a algunos personajes que (por lo menos hasta Crisis) aparecían como habitantes del Universo DC, el argumento de Twilight incluye toques que contradicen abiertamente la continuidad oficial de dicho universo. No sería ilógico, pues, suponer que Twilight tiene por objeto armar las bases de un universo distinto al oficial de la DC, poblándolo con personajes extraídos de este último. Otra obra de **Chaykin**, Ironwolf: Fires of the Revolution (1992), nos presenta a un personaje que nunca tuvo relación con el resto del universo, inmerso en una historia con varias referencias sutiles a la continuidad esbozada en Twilight, otro dato para suponer que Ironwolf se convirtió en un nuevo poblador de este universo paralelo (llamémoslo DC-Ci-Fi) nacido en Twilight.

EL AÑO DE LOS ELSEWORLDS

Sospechando (y con razón) que el público ya está cansado de tener que comprar todos los años 15.000 anuales para entender una historia (generalmente trucha), los capos de la DC decidieron darnos un respiro y hacer que todos los anuales del '94 se puedan leer por separado. Una sola cosa los une: Todos son Elseworlds. Si! No hay una sola historia que forme parte de la continuidad oficial. Acá cada guionista hace lo que se le da la real gana con los personajes. Un generoso despliegue de creatividad que ya empezó y se extiende hasta Agosto. Estos son los que a nosotros nos parecen más interesantes:

CATWOMAN ANNUAL 1: Obviamente, acá lo atractivo es el dibujo de **Fede Cueva y Pez**, dos amigos de la casa. Dicen que, como no llegaban a terminarlo, **Andrés Accorsi** echó mano a un pincel y se puso a entintar cuadritos. Oh, Dioses! Ya salió.

SUPERMAN, MAN OF STEEL ANNUAL 3: Interesantísimo guión de **Christopher Priest** y buen dibujo de **Mark Bright** para esta historia en la que los kryptonianos emigran masiva-mente a la Tierra antes de que estalle su planeta. Ya salió.

LEGION OF SUPER-HEROES ANNUAL 5: Los Legionarios en una historia onda El Mago de Oz. Este guion de **Tom McCraw** viene con un lujito extra: Encaja perfecto en la continuidad de la serie mensual. Si es Legión, muy malo no puede ser. Ya salió.

DETECTIVE COMICS ANNUAL 7: Batman pirata dibujado por otro amigazo, **Quique Alcatena**. Además del buen guión de **Chuck Dixon**, absolutamente imperdible por los brillantes dibujos de **Quique**. Ya salió.

BATMAN ANNUAL 18: Fede Cueva y Pez contraatacan! Esta vez llevan a Batman a la Florencia del Renacimiento, con un muy buen guión de **Doug Moench**. Ya salió.

LEGENDS OF DARK KNIGHT ANNUAL 4: Un versión de Citizen Kane, pero llamada Citizen Wayne. De los mismos guionistas de Gotham by Gaslight, dibujado por **Joe Staton** y entintado por otro argentino, **Horacio Ottolini**. Ya salió.

LOBO ANNUAL 2: Lobo en el Lejano Oeste! Guión de **Alan Grant**, dibujos de **Val Semeiks**, **Christian Alamy**, Sergio Aragonés (ídolo!), **David Johnson** y nuestro amigo, el rosarino **Pablo Raimondi**, entre otros. Ya salió.

LEGIONNAIRES ANNUAL 1: Los Legionarios como Caballeros del Rey Arturo. Gran idea de dos buenos dibujantes que debutan como guionistas: **Ty Templeton** y **Paul Pelletier**, que además dibuja la historia. Ya salió.

ADVENTURES OF SUPERMAN ANNUAL 6 y SUPERBOY ANNUAL 1: Una sola historia repartida en dos anuales. En este guión de **Karl Kesel**, un puñado de héroes lidera una resistencia imposible contra una raza alienígena que conquistó a la Tierra. Están por salir.

LEGION 94 ANNUAL 5: Varias historias en joda, parodiando a James Bond, Beverly Hills 90210 y demás. Guión de **Tom Peyer** y dibujos de **Mike Mc Kone**, dibujando mucho mejor que en los números de la Liga que publicó Perfil. Sale en Julio.

ACTION COMICS ANNUAL 6: Guión y dibujo de **John Byrne**. Superman lucha en la Revolución de 1776. No hace falta agregar nada más. Sale en Julio.

FLASH ANNUAL 7: Atenti con este guionista, **Mark Weathley**, que viene ascendiendo como un meteoro. En esta historia actúan juntos Wally West y Barry Allen. Dibuja **Chris Renkewitz**. Sale en Julio.

SHADOW OF THE BAT ANNUAL 2: Batman es un déspota fascista y Anarky es el líder de la resistencia. Guión de **Alan Grant**, dibujos de otra fiera en ascenso: **Tom Raney**. Sale en Agosto.

GREEN LANTERN ANNUAL 3: Otra de dictadores fachos. Esta vez Hal Jordan y Guy Gardner son próceres de la Alemania de Hitler y el líder de la resistencia es Green Arrow. Guión de **David DeVries**, dibujo de **Dean Zachary**. Sale en Agosto.

La nómina de los Anuales Elseworlds se completa con:

TEAM TITANS ANNUALS 2: Los Titanes del futuro hacen una remake/parodia de Star Wars. Ya salió.

JUSTICE LEAGUE INTERNATIONAL ANNUAL 5: Los super-héroes son cazados, perseguidos y forzados a la marginalidad. Ya salió.

NEW TITANS ANNUAL 10: Un recuento de la primera reunión de los Titanes con onda Sueño de una Noche de Verano. Ya salió.

SUPERMAN ANNUAL 6: Superman es criado por los lobos y se convierte en un superhombre feroz y salvaje. Ya salió.

STEEL ANNUAL 1: En el siglo pasado, John Henry Irons es vendido como esclavo en el sur de los EEUU. Ya salió.

JUSTICE LEAGUE AMERICA ANNUAL 8: La Liga es una pequeña facción terrorista que intenta vencer al tirano que los liquidó 100 años antes. Ya salió.

DEATHSTROKE ANNUAL 3: Slade Wilson busca la muerte en un futuro post-nuclear onda Mad Max. Sale en Junio.

SIGUEN LOS ELSEWORLDS

Más allá de estos veintitantos anuales, DC planea seguir lanzando más Elseworlds en distintos formatos. Estos están en carpeta para los próximos meses:

BATMAN: BLOODSTORM: Esta es una secuela de Red Rain, también escrita por **Doug Moench** y dibujada por **Kelley Jones**. Sale primero como Graphic Novel de tapa dura y nueve meses después, en tapa blanda.

CATWOMAN: THE LAST ANGEL: Nuevo Elseworlds de la gata, esta vez jugando de heroína para enfrentarse a un Batman maléfico, poseído por un dios Azteca. La Graphic Novel está escrita por **Eric Lustbader** y dibujada por **Lee Moder y Scott Hanna**.

SUPERMAN: KAL: En este prestige de 64 páginas, la nave de Kal-El aterriza en la Inglaterra medieval y Superman se convierte en un caballero onda Rey Arturo. El guión es de **Dave Gibbons** y el dibujo del maestro **José Luis García López**.

SUPERMAN: AT EARTH'S END: Esta secuela a la mini-serie de Kamandi también está escrita por **Tom Veitch** y dibujada por **Frank Gómez**. Sale como prestige de 48 páginas.

Todas las ilustraciones son C & TM DC Comics

QUÉ RARO, SIENTO COMO UNA PRESENCIA, ALGO AQUÍ ... CONMIGO.
SUPONGO QUE UD. DEBE SER LA SRTA. KARINA VON PAULUS, LA NIETA DEL CONDE...
AÚN RECUERDO CUANDO LA TUVE EN MIS BRAZOS CUANDO UD. ERA UNA NIÑA... SI SEÑOR, UNA DIGNA VON PAULUS. PERO PERMÍTAME PRESENTARME...
SOY PTEOR IGOR LUMEST. RUMANO. AL IGUAL QUE SU ABUELO, PERTENECÍA A LA MISMA LOGIA. LOS GORGOLES.
SOY EL UNICO QUE QUEDA DE ELLA, KARINA.
MALDICIÓN, HA TOMADO CONTACTO CON LA NIÑA... ¡NO DEBE MANCILLARLA!!
CONTINUARA...

CHARLAS EN EL PARQUE

Por Rafael de la Iglesia

Tarde de sol, calor y tute en el Parque Rivadavia, reducto donde suelen reunirse algunos comicadictos expertos que gozan charlando sobre las últimas novedades que los han cebado. Como no podía ser de otra manera, mi curiosidad me lleva a acercarme a la mesa de juego donde los naipes y los debates comiqueros jamás se agotan.

-Uy, loco! ¿A que no saben lo que me pasó el otro día?- pregunta Fernando mientras su semblante se deforma con un gesto avechuchesco.

-Paren que ahí se viene otra perorata de Fernando- comenta el amargo Pillorón en el tono irónico que lo caracteriza, mientras baraja los naipes.

*-Resulta que el martes iba caminando por Corrientes y en la vidriera de una juguetería veo los muñecos de **He-Man** a un precio regaladísimo. Realmente...alucinaaante!*

Marcelo, aguantándose la risa, levanta sus cartas y dice *-Ejem..me leí **Batman/Spawn** y, la verdad, me pareció una porquería. No entiendo cómo la DC pudo hacer semejante basura!*

Toni, que para esta altura cree ser el absoluto ganador del partido de tute, agrega *-Sí, la historia es una bóñiga y el dibujo de **Klaus Janson** es una mierda. Además no entiendo cómo el guión pudo ser de **Alan Grant, Doug Moench y Chuck Dixon**. Tres guionistas para hacer esa berretada!*

La Papa, desesperado por meter su bocadillo, acota *-Bueno, bueno, es cierto que **War Devil** es mediocrón, pero el **Spawn/Batman** de **Image** está muy pulenta. El guión de **Frank Miller**, pese a que no se compara a **Dark Knight**, es bastante bueno y el dibujo de **McFarlane** es perfecto.*

Pillorón, mientras le suda la cola por tener el ancho de triunfo pelado, dice *-Todo lo que vos quieras, Papa, pero para mí es una ridiculez juntar en una historia a dos personajes de dos editoriales y universos diferentes. Es algo totalmente comercial que no aporta nada interesante al género...*

-Pero por favor, no hables giladas!- vocifera Fernando a la vez que falla mal la mano- *Cualquier amante de la historieta goza infinitamente cuando dos colosos de diferentes realidades se unen en una misma aventura.*

Es cierto- dice Toni- *¿A quién no le gustó **Batman** y **Hulk** o **Superman** y **Spiderman**? No me van a decir que no les hubiera gustado ver el crossover de **Avengers** con la **Liga**...*

-No- dice la Papa- *a mí no me hubiera gustado, pero lo que si me gustó es que el punto es tuyo, Fernando, por fallar mal.*

-¿Cómo? ¿Oro no era el trinufo? Puta madre, esto me pasa por estar hablando giladas.

-Ninguna gilada- agrega Marcelo, mientras le anota el punto- *Es cierto que más de un cruce tuvo un alto grado de emoción; **Magnus** y **Predator**, **Batman** y **Judge Dredd** y mil otros. El problema es que siempre aparece un crossover sin ton ni son como el de **Archie** con **Punisher**. No creo que eso le interese a nadie.*

-Pero el problema va más allá- acota Pillorón- *ya que dudo mucho que alguno de estos cruces aporte algo nuevo. ¿O el de **Punisher/Batman** tiene algo de innovador?*

-En eso tiene razón Pillorón- aclara la Papa, que reparte lo más rápido posible- *Básicamente, todas estas historias son iguales. La mitad del argumento es para presentar a los personajes, que primero se pelean y después se amigan para luchar contra un villano recontrapoderoso.*

-No señor!- exclama Fernando indignado- *Existen varias excepciones como las de **Batman/Dredd**, **Batman/Grendel** y todos los crucen donde aparecen los **Aliens** y los **Predators**...*

-Ah, qué vivo que sos!- interrumpe Pillorón- *Los **Aliens** y los **Predators** jamás se pueden hacer amigos de nadie. Son más o menos como vos, Papa.*

-Bwa-ha-ha!- risas de toda la gilada, menos de la Papa, que se concentra en sus cartas como si no le importara el comentario.

-Saben una cosa? -dice Toni a la vez que recoje la mano y muestra los cuatro onces- *Esto es tute y quedaron todos afuera! Entreguen los pesitos, que me quiero comprar el especial de **Condorito vs. Cazador**!*

La muchachada vuelve a reirse y yo me alejo nuevamente, pensando con mezcla de ilusión y temor, cuál será el próximo gran team-up...

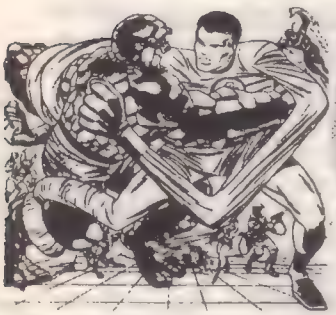
Batman © DC Comics
Spawn © Todd Mc Farlane Productions Inc.

Si sos dibujante y querés tener la posibilidad de publicar en los EEUU...

ANOTATE YA
en el curso
de orientación
que ofrece
el estudio de
Leo Durañona

Presentá tu carpeta en Chile 1825 PB A entre el 4 y el 6 de julio, de 12 a 16 horas.

LA GRAN HISTORIETA



VENTA ESPECIALIZADA:
historietas antiguas,
nacionales, mexicanas,
españolas
seriales, fotos originales,
ciencia ficción

LA GRAN HISTORIETA - Comics Especializados
Sarmiento 1249 Local 72
Teléfono: 957- 3846
Lunes a Viernes de 11 a 14 y de 16 a 20 hs.
Sábados de 16 a 20 hs.

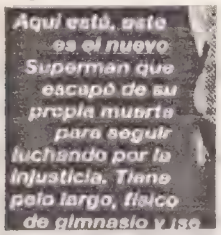
La Verdulería

Del Dr.Müle y Cia.

¿Qué tal, verduleros míos? Hoy venía con ganas de contarles algunos chimentos jugosos. Les quería hablar de la polémica entre la viuda y los hijos del "Viejo" Breccia por la herencia del finado maestro, de la interna de Columba, del arrugue de Marvel con Nightwatch, pero no. Mejor no hablar de ciertas cosas. Todo esto quedó relegado a un segundo plano cuando encontré el nº 109 de la revista Generación X. Ese hallazgo fue el que me decidió a dedicarle todo el espacio de este número a la sección Funny Animals.

FUNNY ANIMALS

Ay, ay ay! Qué dolor! Generación X nº 109. Doble página a todo color. Título: Vivir y Morir en Metrópolis. Autor: No da la cara. Y no es para menos. Miren lo que es esto:

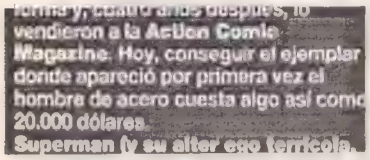

Aquí está, este es el nuevo Superman que escapó de su propia muerte para seguir luchando por la injusticia. Tiene pelo largo, físico de gimnasio y ¡se

Si, si, leyeron bien. Dice "luchando por la injusticia". ¿Cómo puede ser que nadie corrija semejante animalada? Hablando de animaladas, miren esta:

Después de la muerte del Robin primigenio Batman se ha convertido en un ser oscuro, introvertido, hiperviolento y vengativo. ¡Recórcholis!

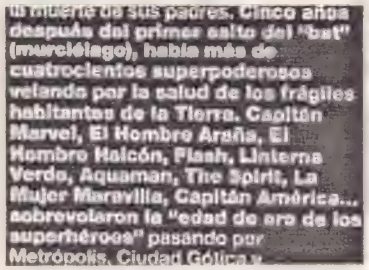
¿Por qué? ¿Por qué mandan fruta a lo guanaco? ¿Qué les cuesta investigar? Cualquiera que entienda algo de comics les habría explicado sin ningún drama que el Robin que se murió es el segundo, no el primero! Ay, qué dolor. Voy a abstenerme de comentar las especulaciones acerca de la sexualidad del nuevo Robin, para ahorrarles un puntapié a los testículos.

Pero observen esto:


vendieron a la Action Comic Magazine. Hoy, conseguir el ejemplar donde apareció por primera vez el hombre de acero cuesta algo así como 20.000 dólares.
Superman IV su alter ego terrícola.

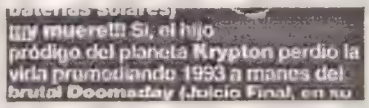
Otro error garrafal. Esos datos deben ser de 1975, como mucho. La bendita Action Comics nº 1 hoy no te la dejan ni oler por menos de cuarenta lucas verdes.

A ver qué les parece esta otra: Socorro! Auxilio! Lo único que faltaba!


la muerte de sus padres. Cinco años después del primer salto del "bat" (murciélago), habite más de cuatrocientos superpoderosos velando por la salud de los frágiles habitantes de la Tierra. Capitán Marvel, El Hombre Araña, El Hombre Halcón, Flash, Linterna Verde, Aquaman, The Spirit, La Mujer Maravilla, Capitán América... sobrevolaron la "edad de oro de los superhéroes" pasando por Metrópolis, Ciudad Gótica y

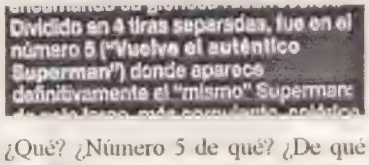
Ahora resulta que Spider-Man es un héroe de la Golden Age! Deben haber sido historietas horribles, ya que en 1940 Steve Ditko tenía apenas 13 años.

Pero el horror continúa:


muy muere!!! Si, el hijo pródigo del planeta Krypton perdió la vida promediando 1993 a manos del brutal Doomsday (Juicio Final, en su

Mirá vos, Superman se murió de nuevo y yo no me enteré. La única Muerte de Superman que tengo es de Noviembre del '92 y recién ahora me avisan que en el '93 se volvió a morir. Y bueno, che, me tendré que poner las pilas para conseguir la saga de Superman Muere de Nuevo.

Oh, Dios, cuánta ignorancia! En un acto de benevolencia sin precedentes, me salteo la parte en que hablan de Doomsday y de Reign of the Supermen. Pero miren esto:


Dividido en 4 tiras separadas, fue en el número 5 ("Vuelve el auténtico Superman") donde aparece definitivamente el "mismo" Superman:

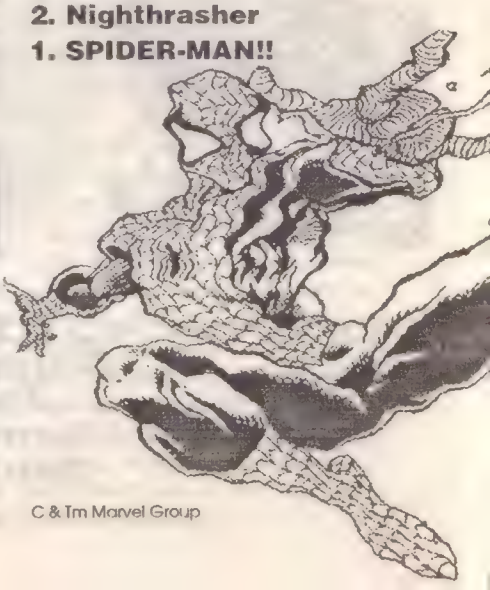
¿Qué? ¿Número 5 de qué? ¿De qué revista? ¿De qué edición? ¿Qué es una "tira"? ¿De qué están hablando, Willis? Y hay más. Mucho más. Las pavadas y las burradas que dice esta gente en esta nota alcanzan para llenar esta sección de acá a Diciembre. Prefiero no amargarlos más. Ya es bastante triste saber que en este país cualquiera escribe sobre cualquier cosa, sin necesidad de tener la más remota idea de lo que se está diciendo. La grotesca desinformación que le brinda la revista Generación X a los giles que dejan 3 pesitos por leerla es una auténtica vergüenza para cualquier medio de comunicación serio, y para Comiqueando también. Ojalá que cuando los "periodistas" que escribieron esta payasada estiren la pata, el espíritu de Gómez Fuentes los torture por siempre en las fosas del Averno. Hasta el mes que viene.

BOTTOM TEN

Una vez más tengo el desagrado de presentar nuestro ranking de la infamia, donde escrachamos sin piedad a los peores personajes del mundo de los comics. El Bottom Ten ya se está nutriendo de los votos de los lectores, así que los que quieran pueden agregar en las cartas que nos mandan un recuadrito diciendo cuál es su personaje más detestado.

Las posiciones hasta hoy son estas:

10. Barbie
9. Pantha
8. Shatterstar
7. Shadowhawk
6. Ghost Rider
5. Bloodshot
4. Silver Sable
3. Batman/Azrael
2. Nighthrasher
1. SPIDER-MAN!!



C & Tm Marvel Group

X-MEN SOLO PARA X-PERTOS

Por Andrés y Diego Accorsi

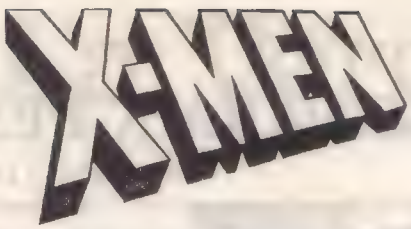
El Profesor Charles Xavier y Amelia Voght continuaron sus investigaciones hasta que unos años más tarde el titular de un diario sacó a Xavier de su reclusión. La nota trataba de un jóven que aparentemente había destruído un equipo de aire acondicionado que se estaba cayendo de un alto edificio. El Profesor X dejó su mansión de Graymalkin Lane en Salem Center, Westchester County, New York, para contactar al agente del FBI Amos Fredrick Duncan que estaba a cargo de la División de Actividades Mutantes de esa organización. El Profesor lo convenció de que la mejor esperanza para la humanidad era permitir que Xavier (quien temía un posible regreso de Magneto, Juggernaut y otros mutantes malignos) estableciera y condujera su escuela para Jóvenes Dotados. Duncan aceptó y así nacieron los X-Men.

El artículo que leyó Xavier se trataba nada menos que de Scott Summers que, como ya mencionamos, estaba alojado en un orfanato estatal de Nebraska. A diferencia de su hermano Alex, Scott nunca fue adoptado. Ya de grandecito (a los 12 o 13 años), conoció al matrimonio del Coronel Rick Bogart y su esposa Trish, que quisieron adoptarlo. Sin embargo ambos aparecieron muertos poco antes de la adopción en circunstancias más que misteriosas. Oculto entre las sombras ya estaba el maléfico Mister Sinister manipulando la vida de Scott. Días después de la muerte de los Bogart, Scott sintió por primera vez el toque mental de Jean Gray quien, acompañada por el Profesor Xavier había empezado a vigilar al futuro alumno de la escuela.

Sin embargo, la primera manifestación de los poderes de Scott fue en el incidente que narraba el diario tras el cual, asustado por su accionar, Scott escapó del orfanato y tomó un tren a la gran ciudad. Allí recibe el llamado mental de Jack O'Diamond, un villano con el poder mutante de la telepatía y manos de diamante. O'Diamond pensaba usar a Scott para penetrar en la planta nuclear donde él recibió sus poderes, pero la oportuna llegada del Profesor Xavier impidió el desastre y acabó con los planes de Jack, que fue destruído.

La escuela de Charles Xavier se hizo realidad con el reclutamiento de su primer alumno. Sin embargo esto trajo infelices consecuencias para el Profesor. Amelia Voght, quien se oponía a la formación de los X-Men, lo abandonó la misma noche que Scott Summers durmió por primera vez en la Mansión.

El siguiente X-miembro en ser descubierto fue Bobby Drake, quien había revelado inintencionalmente sus poderes en frente de varios compañeros de clase. Estos se asustaron tanto que sus padres persiguieron a Bobby y lo metieron en la cárcel. Ahí fue donde Xavier y Cyclops encontraron a Bobby. Con la ayuda de estos dos mutantes, escapa de la cárcel y de la horda que lo



esperaba afuera para lincharlo. Finalmente, Xavier convence al matrimonio de William y Madeline Drake de que Bobby se una a la escuela. Acto seguido le borra a todo el pueblo la memoria de que el joven manifestó sus gélidos poderes mutantes.

Mientras Warren Worthington III estudiaba en un colegio secundario privado, descubrió para su asombro que le estaban empezando a crecer alas. Durante sus vacaciones entre semestres, se diseñó un traje y empezó su carrera contra el crimen haciéndose llamar el Angel Vengador. En una de sus primeras aventuras, capturó a unos criminales que se estaban robando una probeta del Instituto Atómico. Warren se quedó con la probeta, para devolverla a la mañana siguiente, ya que trataba de ganarse una reputación. Pero cuando llegó a su depar-tamento, se en-contró con Cyclo-ps y Iceman, quie-nes tras una breve pero acalorada dis-c u s i ó n , convencieron al Angel de que se uniera a los X-Men. El siguiente en unirse fué Henry P. McCoy. Su padre, Norton Mc-Coy, había trabajado en una planta de energía atómica y había estado expuesto a un exceso de radiación durante un accidente. Esto fue lo que causó la mutación de Hank. Sin saber que era un mutante, Hank sabía que era diferente debido a sus manos y pies superdesarrollados que enseguida le consiguieron un puesto en el equipo de futbol americano de su secundaria. Sus sorprendentes habilidades llama-

Magneto, el Rey de los Mutantes Malignos.

C & Tm Marvel Group

ron la atención de El Conquistador, un ladrón de tercera que, intentando usar los talentos de Hank para su lucro personal, secuestró a los padres del joven. Luego le dijo que sólo los liberaría si Hank cometía una serie de crímenes para él. El Profesor X también notó que Hank era un mutante y mandó a los X-Men detrás de él. Una vez que los jóvenes

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL

CAPITULO II: LA IDEA CRECE

Una vez aprobado el concepto básico para el nuevo título, Stan Lee y Jack Kirby se pusieron como objetivo darle forma a los personajes que protagonizarían The X-Men. Stan Lee dijo al respecto: "En lo que respecta al concepto básico de la serie, lo que más me gustó de los X-Men es el hecho de que tratamos de ir contra los estereotipos. Por ejemplo, me encantó hacer a Beast, que era el más grandote, peludo y de aspecto más bestial de todos, el más educado, culto y elocuente del grupo. Mientras yo siempre pensaba que el segundo al mando debía ser algo así como un valiente espadachín, Cyclops era una figura trágica y apesadumbrada, temeroso del efecto letal de sus poderes. Y después estaba Iceman. Tenía mucho miedo de que los lectores no lo aceptaran, pero pensé que si les gustaba Human Torch...¿por qué no?. Las alas de Angel me fascinaban, especialmente el modo en que Jack creó un arnés para mantenerlas bajo la camisa cuando estaba vestido de civil. Respecto de nuestro villano por antonomasia, siempre sentí que Magneto representaba a uno de los más siniestros y fascinantes superenemigos que inventamos. El casco que le diseñó Jack era una auténtica obra maestra".

Y así, en un mundo convulsionado por los conflictos en Vietnam, los Beatles, el miedo a la guerra atómica y el asesinato de John F. Kennedy, la revista de los X-Men vió la luz en los kioscos de los EEUU en Julio de 1963, el mismo mes que el nº1 de Avengers y el primer anual de Fantastic Four, otras dos joyas clásicas dibujadas por Jack Kirby y escritas por Stan Lee.

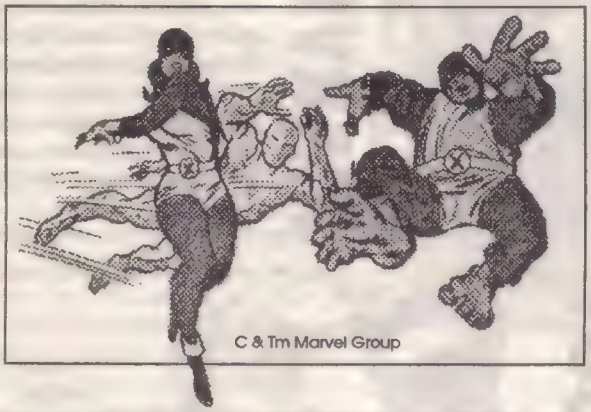
Para el número 1, Smilin' Stan completó el equipo creativo con Paul Reinman en las tintas y Sam Rosen en las letras. Sol Brodsky creó el logo de X-Men y entintó la ilustración del King Kirby para la portada. Pero a pesar de estos esfuerzos, X-Men no obtuvo el éxito que lograron los Avengers. Además de ser personajes que aparecían por primera vez en aquel número 1 (a diferencia de Avengers, que nucleaba a varios protagonistas de otros títulos) los X-Men traían sobre sus espaldas el estigma de parecerse demasiado (según los propios fans de Marvel) a los Fantastic Four. Un

X-MEN

rescataron a Norton y Edna McCoy, Hank aceptó unirse al grupo. El primer día que pasó en la escuela, Hank intentó asesinar a Xavier tras enterarse de que éste le había borrado a su amigovia Jennifer Nyles todas sus memorias acerca del simiesco mutante. El joven McCoy entendió los motivos del Profesor y se quedó entre los X-Men bajo el nombre de Beast.

La Mansión de Xavier ubicada en el número 1407 de la calle Graymalkin Lane se convirtió en la base de la Proffesor Xavier's School for Gifted Youngsters. El otrora hogar de la familia Xavier, era ahora el cuartel secreto de los X-Men, donde podían encontrarse entre otros prodigios de la tecnología, el Cerebro (una computadora diseñada para detectar actividad mutante) y el Salón del Peligro (Danger Room), donde los mutantes ponían en práctica sus habilidades, enfrentándose con todo tipo de amenazas robóticas controladas por el Profesor.

Durante una de estas prácticas, Xavier convoca a sus cuatro alumnos para presentarles a la quinta y última integrante de los X-Men, Jean Gray, la pelirroja de poderes mentales que ya estaba bajo la tutela del Profesor. El impacto que causa la joven en los cuatro muchachos persiste en el aire aún después de que Xavier les comunica su primera misión: detener a un mutante terrorista con poderes magnéticos que tiene sitiada la base misilística de Cape Citadel. Erik Magnus Lehnsherr había regresado.



Marvel Girl, Iceman y The Beast en sus primeros días como X-Men.

estoico líder con habilidades mentales, un miembro bestial con gran fuerza física y apariencia inhumana, un adolescente impetuoso y bromista con poderes relacionados con el control de la temperatura y el romance no consumado entre la única y aparentemente poco poderosa mujer del grupo con otro de los miembros, eran datos difíciles de refutar por Stan y su equipo. Sin embargo, con el correr de los números, Lee y Kirby fueron desarrollando en X-Men estilos, personalidades y temáticas que los alejaban (de a poco) del primer grupo marveliano.

Mucho más difícil de refutar eran las críticas que acusaban a esta revista de ser un plagio de Doom Patrol, el super-grupo presentado por la DC en My Greatest Adventure nº80, aparecida muy poco antes. Este grupo creado por Arnold Drake también estaba comandado por un genio en silla de ruedas que había reunido a varios engendros marginados por la sociedad debido a su extraños poderes, para luchar contra el crimen. Los parecidos entre ambos grupos llegaron hasta tal punto que la Doom Patrol luchaba contra la Brotherhood of Evil (Hermandad del Mal) y los X-Men contra la Brotherhood of Evil Mutants (Hermandad de Mutantes Malignos). Para terminar de empeorar las cosas, el nº1 de X-Men (donde los mutantes se enfrentan a Magneto) salió el mismo mes que Green Lantern nº12, en el que Hal Jordan lucha con otro aspirante a amo del mundo con poderes magnéticos, el famoso Dr. Polaris.

Nunca se supo qué personajes están basados en cuáles o si simplemente se dió la coincidencia de que distintos creadores de distintas compañías estuvieran pensando al mismo tiempo en conceptos muy similares. Recordemos, además, que en aquella época era bastante frecuente el espionaje entre las editoriales rivales. Esto hace factible que los personajes que primero salían publicados no fueran necesariamente los primeros en ser concebidos.Más allá de las especulaciones, Stan Lee definió brillantemente lo que distingue a los X-Men de todos los otros grupos pasados, presentes y futuros: "Claro que los X-Men eran apenas una revista de historietas, una más en la larga lista de creaciones de Marvel. Pero, como cualquier creación literaria, nuestros magníficos mutantes fueron productos de su tiempo y fueron indudablemente influenciados por los problemas, los miedos y la desesperación de todos aquellos que vivíamos en esos días extraños y peligrosos".

PODER MUTANTE

X-MEN

MARVEL GIRL

C & Tm Marvel Group

* Marvel Girl - [márvel guérl] , en español Chica Maravilla o Muchacha Asombrosa.
Nombre Real: Jean Grey
Primera Aparición: X-Men nº1 (1963)
Poder Mutante: Marvel Girl en sus primeros años demostró ser una poderosa telépata, capaz de leer mentes, proyectar sus pensamientos, y atacar psíquicamente a sus adversarios. Poseía una intuición sobrenatural y dominaba la telekinesis. Con este poder lograba manipular objetos mentalmente, podía volar y llevar volando a varias personas más, podía crear un escudo muy fuerte contra ataques físicos y proyectar bolas de energía telekinética con mucha agilidad y capacidad de daño. Marvel Girl fue desarrollando poco a poco sus poderes hasta que eventos posteriores modificaron su persona toda.

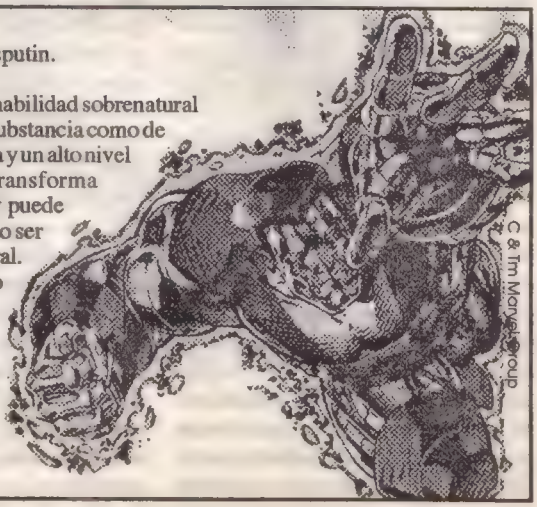
STRONG GUY

C & Tm Marvel Group

* Strong Guy - [estrón-gái], Tipo Fuerte (en porteño)
Nombre Real: Guido Carosella
Primera Aparición: New Mutants Annual 1
Poder Mutante: Guido puede absorber energía kinética y transformarla en poder físico. El poder mutante de Strong Guy lo somete a una constante y dolorosa presión en todo su cuerpo, ya que la absorción contínua de esta energía, al no ser rápidamente evacuada con descargas de fuerza física, lo convierten en un reactor a punto de estallar.

COLOSSUS

* Colossus - [colósas] , Coloso en español.
Nombre Real : Piotr (Peter) Nikolaievitch Rasputin.
Primera Aparición: Giant Size X-Men 1
Poder Mutante: Colossus es un mutante con la habilidad sobrenatural de convertir el tejido de todo su cuerpo en una substancia como de acero orgánico, obteniendo fuerza sobrehumana y un alto nivel de resistencia corporal. A voluntad se transforma instantáneamente a su forma de "armadura" y puede permanecer así todo el tiempo que lo desee, a no ser que caiga inconciente y vuelve a su forma natural. Pero él puede volver a su forma humana cuando lo desea, y en ambas formas corporales posee la misma agilidad. Cuando se convierte en su ser metálico, todo cambia en su cuerpo, hasta sus ojos son de acero y pueden aguantar el impacto de una bala. Su armadura orgánica resiste el frío, el calor, los shocks eléctricos, el vacío, las sustancias corrosivas y otro tipo de daños físicos.



C & Tm Marvel Group

¿ME TRAÉS UN CORTADITO? ¿QUE SEA SUAVE AHDO CON UNA ACIDEZ. ¿TENES EL DIARIO DE HOY?

SI HOMBRE

¡QUE ROMPE PELOTAS!

VOTORIEA.

BUENOS AIRES DOMINGO 18Hs

A VER EL QUINI 6

PUTA MADRE! ¡NO SACUE UNA MIERDA

¡LOCO LA MOTO EN LA CALLE!

SCREECHH

LA PUTA QUE LO PARIO

BUENAAAS

CHE GALLEGO, TODOS LOS DIAS VENGO A TOMAR UN FEOA Y ME ROMPES PORQUE DEJO LA MOTO EN LA VEREDA!

Y BUE

QUE HACE MORTO

FAL CORTO SUI IN MANUO

TA FLOJO EL LABURO

Y NO DA PARA TODOS NUESTROS PERSONAJES NUEVOS

Creación de Domingo Gimenez Ramirez Mauro y Lucas

¿Y? ¿SE VENDE LA REVISTA?

Y MAS O MENOS

¡OH MIRA QUIEN VIE NE AHI!

¡Y CON ESE DEFINDEJO HIJITCHAPELOTA!

¡HOLAAA! GUARDA 'OH ESE GANCHO

HE HE

HAESTRE ... UNA OTRA APE ... UNA COLA PA AL PIDE

¡NO PUDE SAFAR CON EL PIDE ESTE! ¿LOS FIN DE SEMANA ME LO ENSEÑAN SIEMPRE

... COMETIDO DE DAR ... LA LA DE LA MADRE ... AA ... HEAR POR AH Y YO ME ... TANDO DE SAT HR ... A ¿POR QUE TE HARE E? ... E WAH HC MEJTE!

CARAJO

YA EM PE ... JO ...

¡SSSIN JJJSSSN!

HE HE

¡ARVALO DON

GRACIAS GALLEGO .. Y ENCIMA HOY SE ENCAPRICHO QUE QUERIA EL GANCHO.. NO SI AMI ME TRAEN TO DAS. EL GANCHO

Y ME TOMA TODA LA TOTA TAMOS CHE ¿ALGUIEN SABE ¿SIMO SALE INDEPENDIENTE?

AETO DE PERDON

¡UUUY! ¿AHORA VOY A JAMAR A ETRIGAM

JA JAA QUE MAL...

HE HE

TROK

GORDO ¿HE BANCAS EL CAFÉ Y LA COCA?

SI, NO HAY PROBLEMA

¡AIA! ¿COMO TE LLAMAS LINDO?

¡AAAH! ¡QUE SIMPATICO!

ESTO DEL DIVORCIO ME CAGO LA VIDA

MSE

¡QUE DULCE! ¡COSITA LINDA!

COMO ROMPE LAS BOLAS CON EL DIVORCIO

¡AYYY! LA PUTA QUE TE PARIÓ!

¡NENE!

LOCO DECILE AL PENDEJO QUE NO JODA CON EL GANCHO PORQUE VA A LASTIMAR A ALGUIEN

SI, TENES RAZÓN, PERO QUE QUERÉS QUE LE HAGA

...¡ES LA MADRE LA QUE LO MALCRIA

¡QUIETO CON ESA COSA, COÑO!

CHE, MIRÁ QUE SE SUBIÓ AL MOSTRADOR

YA SE DESBANDÓ

DON LOBO, LLÉVESELO AL PIBE,, QUE ME ESTÁ ROMPIENDO TODO!

¡HE HE!

SI CHE - DEJATE DE JODER, LLEVÁTELO..

¡BUENO BASTA! NOS VAMOS, QUE TE AGUANTE TU VIEJA! ¡LE VOY A CONTAR COMO TE PORTASTES!

¡ENCIMA NO TOMASTES LA COCA!

¡HE HE!

BUE, ME LO LLEVO, CHE

SI, MEJOR

¡HE HE!

CHAU, QUE TARDE SE ME HIZO TENGO QUE IR AL CUMPLE DE MI SUEGRA ¿NO LO VISTES A WOLVERINE?

NO, HACE RATO QUE NO LO VEO CREO QUE ESTABA CON UNA GERPE BARBARA. Y CON ESTOS CAMBIOS DE CLIMA

¡CHAU GORDO! BANCAME EL CAFE QUE NO TENGO UN SOPE

SI, CHAU CHAU (OTRA VEZ ME CAGARON)

¡QUE MIERDA SON LOS DOMINGOS!

¡GALLEGO! ¡OTRO CAFE!

¡SALE!

¡HE HE!

FIN

LA VERDADERA HISTORIA DE ROBOTECH

Por Andrés Accorsi

NACIDA EN JAPON EN 1982 LA SAGA DE ROBOTECH SE CONVIRTIO, DE LA MANO DE LOS YANKIS, EN UN FENOMENO GLOBAL SIN PRECEDENTES QUE HIZO ECLOSION A MEDIADOS DE LOS '80 Y SE PROLONGA HASTA HOY.

EL SEÑOR ROBOTECH

Como sabe cualquiera que haya prestado atención a los credits de algún capítulo de Robotech, el gran responsable de esta serie es un señor americano llamado Carl Macek. Macek fue bibliotecario en un colegio y encargado del Archivo de Cultura Popular en la Universidad Estatal de California en Fullerton. Ahí tomó contacto por primera vez con los comics. Desde 1972 hasta 1978 tuvo su propio local de venta de comics, mientras comenzaba a publicar ensayos sobre Cultura Popular en distintas revistas. Luego Macek se dedicó a trabajar para la industria del cine, hasta que se retiró y abrió junto a su esposa una galería de arte, donde vendía arte original de películas y células de animación. Entre estas células había muchas provenientes de dibujos animados japoneses y, en un momento dado, la empresa Harmony Gold estaba buscando células de un dibujo en particular del cual sólo Macek poseía copias. Se contactaron, una cosa trajo la otra y Macek terminó trabajando en la empresa, produciendo y desarrollando dibujos animados. Su primer trabajo fue adaptar para un video de 90 minutos tres episodios de una serie japonesa llamada Super Dimensional Fortress Macross, a la cual rebautizaron simplemente Macross. Este video salió a la venta en los EEUU y resultó un gran éxito. Así es que la

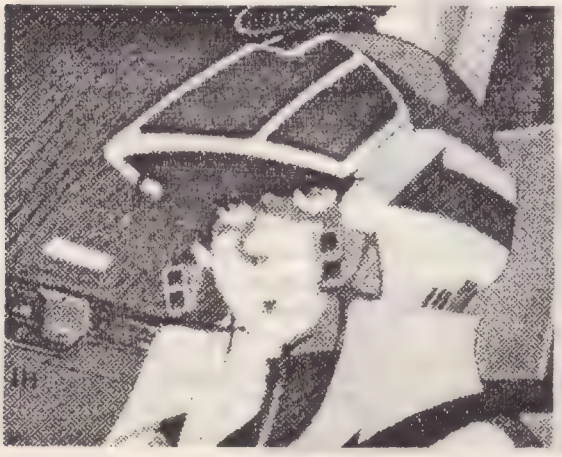
Carl Macek, el americano que "inventó" a Robotech.

CONSTRUYENDO ROBOTECH

Harmony Gold compró el total de la serie y le encargó a Macek adaptarla para la televisión yanki. La versión original de Macross producida por Tatsunoko Productions contaba con un guión de Shoji Kawamori (responsable también de los diseños de las naves) y con personajes diseñados por Haruhiko Mikimoto, un maestro en esta especialidad. Macek reescribió los guiones tratando de mantener lo más posible de la trama original y eliminando las secuencias de desnudos, no aptas para la TV americana. El resultado fue brillante y los directivos de la Tatsunoko quedaron maravillados, pero no fue suficiente.

Macross se había transformado en una serie de 36 capítulos de unos 22 minutos de duracion, mientras que las cadenas televisivas de los EEUU exigen un mínimo de 65 capítulos para sindicar la emisión a todo el país. Ante este dilema, la Harmony Gold decidió comprarle a la Tatsunoko dos series más (ambas con un look bastante similar al de Macross) para completar los 65 episodios. La nueva y hercúlea tarea de Macek fue enlazar las tramas de las tres historias para crear una sensación de continuidad entre los tramos originalmente inconexos. Así, los toques que Macek le hizo a los guiones y algunas secuencias especialmente dibujadas convirtieron al serial Super Dimensional Cavalry Southern Cross (escrito originalmente por Yoshiyuki Tomino) en Masters, la continuación de Macross. El mismo proceso transformó al serial Genesis Climber Mospeada (creado por Hideke Kakinuma) en The New Generation, la saga final de la trilogía. Así terminaron reuniendo 85 episodios bajo un nombre genérico: Robotech.

En 1984 (un año antes de que la serie saliera al aire en los EEUU), la compañía de juguetes Revell, fabricante de modelos a escala, había estado en Japón comprando licencias



El TenienteRick Hunter, uno de los protagonistas de Macross

¿POR QUE ROBOTECH?

para vender en los EEUU modelos basados en los diseños de varias series de dibujos animados. Macross estaba entre ellas. Sin embargo, la línea de juguetes, llamada genéricamente Robotech, no andaba nada bien y Revell estaba buscando una forma de recuperar su inversión. Cuando se enteraron de que Harmony Gold había comprado los derechos para emitir Macross en los EEUU, los jugueteros se ofrecieron a co-producir la serie (es decir, a poner plata) a cambio de que esta llevara por nombre Robotech, una buena manera de promocionar su alicaída colección de modelos japoneses. La Harmony Gold, que buscaba un título para enlazar los tres seriales, aceptó gustosa. Al poco tiempo y a pesar del compromiso asumido, Revell dejó de fabricar la línea de juguetes, pero el nombre de Robotech quedó. La robotecnología, la protocultura y los nombres ingleses de los personajes (que antes tenían nombres en japonés) son inventados por Macek.

LAS SAGAS DE ROBOTECH

La primera historia (Macross) consta de 36 episodios. En ellos se narran las peripecias de la gigantesca nave-ciudad llamada SDF-1 en su intento de regresar a la Tierra, a la que debió abandonar ante un ataque devastador de los alienígenas Zentraedi. Los humanos que viajan en el SDF-1, comandado por el Almirante Gloval deben defenderse constantemente de la amenaza de los Zentraedi, que hacen lo imposible por recuperar la inmensa nave que cayó en manos de los terrestres. Las proezas de las fuerzas militares del SDF-1 (donde brillan la Capitana Lisa Hayes y el Teniente Rick Hunter) y el pacifismo que los humanos le inspiran a los Zentraedi hacen que finalmente los alienígenas acepten convivir en armonía con los terrestres, después de muchísima destrucción y muchísimos sacrificios.

La segunda saga (Masters) dura 23 capítulos y tiene lugar 15 años después del final de Macross. Acá los que amenazan a la Tierra son los Amos o Maestros de la Robotecnia, creadores de los Zentraedi que vienen dispuestos a todo con tal de encontrar una fábrica de protocultura, un componente vital de la robotecnología. Una nueva generación de defensores (que incluye

LOS "MOCOS" DE ROBOTECH

A pesar de los enormes esfuerzos de Macek y su asistente, Steve Kramer, por darle una coherencia global a las tres series japonesas que compró la Harmony Gold, se les deslizaron en la re-escritura de los guiones algunos pequeños "moquitos" de continuidad. Aquí están:

1. Para empezar, la protocultura es en cada tramo de la trilogía algo completamente distinto. En Macross, pareciera ser el amor o un producto del amor. En Masters ya es una planta que brota de los restos del SDF-1, mientras que en The New Generation es una especie de energía de la que se alimentan los Invid. Hay en la serie algunos dialoguitos que intentan explicar esta incoherencia, pero aclaran poco y nada.
2. Dana Sterling, hija de Max Sterling y una alienígena, aparece en algunos capítulos de Macross como una hermosa bebita de pelo turquesa. Vaya uno a saber cómo, para el comienzo de Masters, se convirtió en una rubiecita de lo más normal.
3. Las ruinas del SDF-1 también sufren extrañas transformaciones de un tramo a otro. Al final de Macross la hiper-nave termina parada en una inmensa hendidura en la tierra, mientras que en Masters aparece en forma de tres mesetas redondas, de un modo por demás inexplicable.

A la izquierda, Lynn Minmay en una secuencia de Macross.

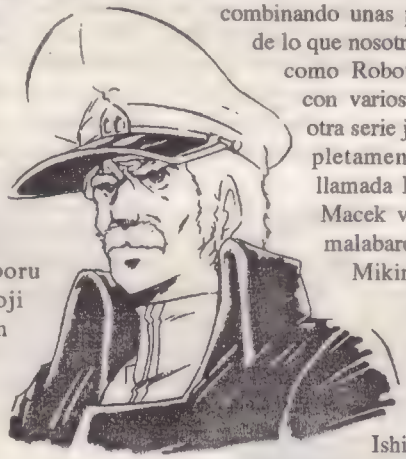
a Dana Sterling, hija de dos personajes de la saga anterior) termina liberando a la Tierra de este nuevo ataque alienígena.

La tercera saga (The New Generation) dura 25 capítulos y tiene lugar varios años después del final de Masters. Esta vez la Tierra es invadida y conquistada por los Invids, otra raza alienígena, enemiga también de los Masters, que viene a buscar la protocultura. Los protagonistas son un pequeño grupo de rebeldes que va avanzando hacia el Punto Reflex, el centro de la actividad de los Invid situado en Estados Unidos. Los rebeldes superan una y mil emboscadas de los Invid y se enfrentan, además, a complejos conflictos personales.

No hace falta decir que Robotech resultó un enorme éxito. Sí cabe agregar que un factor muy importante es la música, compuesta por Ulpio Minucci y las voces, rubro para el que fueron convocados vocalistas como Greg Snow, Ruba West, Jonathan Alexsander y Drew Thomas, entre muchos otros. Sin embargo, los planes de filmar Robotech II: The Sentinels (un nuevo serial de 65 episodios producido por Harmony Gold) se pincharon cuando apenas tres capítulos estaban terminados. Desde entonces, Carl Macek se puso su propia productora (Streamline Pictures) y realizó muchísimos trabajos similares al que lo lanzó a la fama. El mejor de todos es su adaptación de dos seriales, uno protagonizado por Captain Harlock y otro titulado Millennium Queen, a los cuales transformó en una obra de casi 33 horas de duración (divididas en 65 episodios) titulada Captain Harlock and the Queen of a Thousand Years.

LAS PELICULAS DE ROBOTECH

La primera película de Robotech es una especie de resumen de los primeros capítulos de Macross que hicieron los japone-ses para video en 1984, ante el éxito de la serie de TV. Es una co-produ-cción entre la Tatsu-noko y un par de empresas más, dirigida por Noboru Ishiguro y Shoji Kawamori, también autor del guión original. Los diseños de los personajes son de Haruhiko Mikimoto. En la versión yanki (también conocida como Macross: Do You Remember Love?), faltan un montón de escenas de desnudos y violencia.



El segundo film (Robotech, The Movie) fue producido entre 1985 y 1986 por la Harmony Gold, combinando unas pocas escenas de lo que nosotros conocemos como Robotech: Masters con varios episodios de otra serie japonesa completamente inconexa, llamada Megazone 23. Macek volvió a hacer malabares en el guión, Mikimoto hizo lo suyo con los personajes y Minucci le puso la música mientras Ishiguro y Macek dirigían el proyecto. La historia, protagonizada por un chico llamado Mark, no tiene casi puntos de contacto con la saga de Robotech, pero de todos modos no está mal.

MACROSS II

En 1992 se lanzó al mercado yanki una colección de 6 videos llamada Macross II, Lovers Again. Esta producción de Bandai incluye diseños de Haruhiko Mikimoto y fue dirigida por Kenichi Yatani. La saga nos muestra a la Tierra 80 años después de la primera Macross, con los Zentraedi ya completamente integrados a la sociedad humana. Pero resulta que viene al ataque una nueva raza alienígena descendiente de la protocultura. Son los Maalduq que, a diferencia de los Zentraedi, conocen el poder de la canción y lo usan como un método de control de mentes. Los Maalduq cuentan con una tecnología más avanzada que ninguna otra y son inspirados en combate por Ishtar, su princesa/sacerdotisa que canta como los dioses. Dicen los críticos que Macross II es muy inferior a la versión Macek de Macross I, pero de todos modos se convirtió en un éxito inmediato.

*Abajo Hibiki Kanzaki, una de las protagonistas de Macross II. **Izquierda** bocetos de Mikimoto para la creación del Almirante Gloval*

LOS COMICS DE ROBOTECH

La primera historieta de Robotech (Robotech Defenders, mini-serie de 2 números publicada por la DC en 1985) no tiene absolutamente nada que ver con lo que hoy conocemos como "Universo Robotech". Es una mini-serie coproducida por la DC y la Revell, que trataba de promocionar su línea de modelos a escala. Estos dos números, con guión de Andy Helfer y dibujo de Shawn McManus pasaron completamente desapercibidos.

Una vez que la serie de la Harmony Gold estuvo en el aire, la editorial Comico compró los derechos para adaptar en historietas los capítulos de la serie. Los dibujos eran bastante malos, pero el cebamiento de los Robofans fue más fuerte y entre 1985 y 1988 Comico publicó 35 números de Robotech: Macross, 23 de Robotech: Masters y 25 de Robotech: The New Generation. Además publicaron un especial en 3-D y Robotech: Genesis, una Graphic Novel escrita por Carl Macek, ambientada antes del inicio de Macross.

Cuando Comico terminó sus series de adaptaciones, la editorial Eternity (subsidiaria de Malibu) salió a negociar con Harmony Gold los derechos para adaptar Robotech II: The Sentinels, la continuación de Macross que se estaba desarrollando para televisión. La serie finalmente no se filmó, pero Harmony Gold autorizó a Eternity a darle vida a los guiones de The Sentinels en una nueva línea de comics, que se sigue

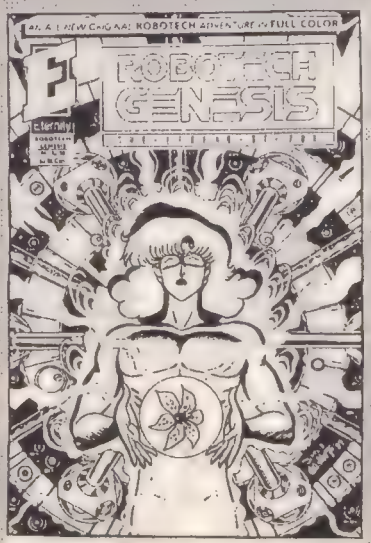
publicando en la actualidad. Los guionistas encargados de traspasar esta historia a los comics fueron Tom Mason y Chris Ulm, a los que se sumaron los dibujantes Jason y John Waltrip. Los fans de Robotech, ansiosos por conocer la continuación de Macross, convirtieron a The Sentinels en un éxito editorial que se prolonga hasta hoy.

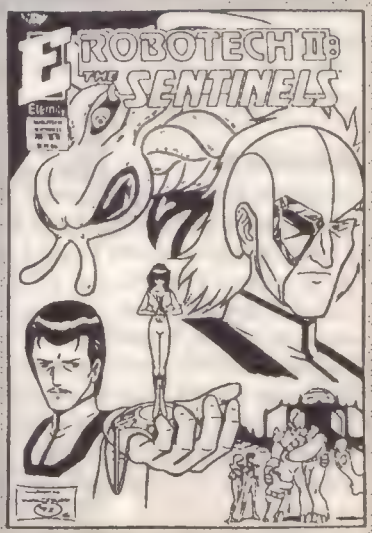
Eternity aprovechó este éxito para producir nuevos comics ambientados en el Universo Robotech, con guiones de Bill Spangler y dibujos de los hermanos Waltrip. La primera saga fue The Malcontent Uprisings, una serie de 12 números protagonizada por los Zentraedi microonizados y ambientada entre el fin de Macross y el principio de The Sentinels. La segunda saga se llamó Cyberpirates, protagonizada por un nuevo personaje, el piloto Terry West y ambientada entre el final de The Sentinels y el inicio de Masters. Duró cuatro números. Otra mini-serie de seis capítulos fue Robotech Genesis: The Legend of Zor, que cuenta el descubrimiento de la protocultura y el surgimiento de los Maestros de la Robotecnia Robotech: Firewalkers es un especial de un solo número ambientado en la época de la guerra contra los Invid y protagonizado por un grupo de mecha-pilotos humanos.

Lo más nuevo en materia de comics es Robotech: Return to Macross, una mini-serie de 12 partes ambientada antes de Macross, que cuenta el aterrizaje del SDF-1 en la Tierra, explorando a fondo sus consecuencias. Finalmente, Eternity está publicando un nuevo título mensual llamado Invid War, que relata la lucha de la resistencia terrestre contra la invasión de los Invid, algo así como un enorme prólogo a The New Generation.

La adapatación de Macross II, Lovers Again que realizó el japonés Tsuguo Okazaki para la revista Shonen Sunday Extra también se publicó en los EEUU a modo de una mini-serie de 10 capítulos, editada por la Viz Communications.

Entre series y mini-series, en los EEUU se publican unos diez o doce comics de Robotech por año. Si tu comiquería favorita no los tiene, pedilos ya!





A ambos lados, portadas de los comics de Eternity. Arriba, ilustración de los Hermanos Waltrip.

Todas las ilustraciones son copyright Harmony Gold/Tatsunoko

Agradecemos la colaboración de Gabriel F.Platas, el máximo experto en Robotechnología de estas coordenadas del cosmos

La Página del Avechucho

¿De nuevo acá, eh? Bien. Sabía que no me iban a fallar. Sabía que lo primero que leerían de la revista sería esta sección. A todos nos gusta el dinero y... Perdón, perdón... Me estaba dejando llevar por el espíritu del Avechucho... ¿y cómo andan ustedes para sacar a flote sus plumajes avechuchescos? Bien. Ahí vamos. Hoy vamos a conocer...

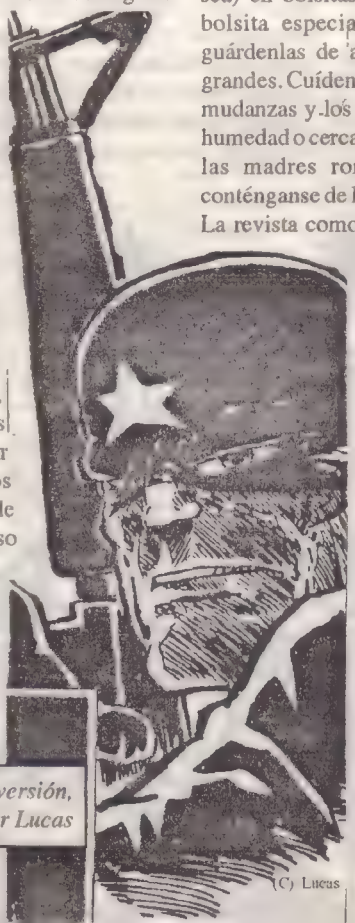
¿CON QUE SE PUEDE AVECHUCHEAR EN LA ARGENTINA?

-por Doktor Müle-

-1º: El material que siempre se cotiza mejor y que tiene precios universales es el material en idioma original. Si hablamos de comic-books, se entiende que debemos preferir las revistas en inglés. ¿No sabés inglés? Bueno, ahí empezamos a buscar alternativas. ¿Sabés algo de inglés? Bien. Es tu oportunidad de demostrar que los comics son cultura y que te van a ayudar a mejorar ese idioma, aunque tengas que leer las revistas con un diccionario en la otra mano. Ante la posibilidad, no lo duden: Originales!

-2º: Nunca el material de otras ediciones de comic-books se cotiza bien. Zinco recién ahora está levantando los precios de sus primeras y viejísimas series (las de formato más grande) y el resto nunca subirán en serio. Las brasileras (que ya ni sirven como reemplazo de las yanquis por el idioma) sólo pueden ser negocio si se consiguen los primeros números de las colecciones (y un gil cebado por tenerlos). No sirven para el avechucheo.

-3º: Excepciones. a) Las mejicanas de Editorial Novaro que llegaron a nuestro país como única alternativa durante décadas y que en los ochenta fueron desplazadas por las brasileras, las españolas y las americanas hasta hacer desaparecer, casi por completo, su "mercado". Quien tenga esas viejas ediciones, puede tener fortunas en las manos. Los precios dependen del año de impresión (para levantar grosso deben tener por lo menos 25 años de antigüedad) y del estado de conservación (aunque son difíciles de encontrar en buen estado, ya que en esa época nadie especulaba con el valor de reventa). b) Otras ediciones de comic-books en países de habla hispana que aterrizaban en nuestros kioscos (viejas colecciones de Marvel, "La Prensa" de Chile o esas españolas en blanco y negro de "Vértice") pero con más de 20 años de "añejamiento" y en buen estado. c) Algunas cosas de Perfil. Sí, así como lo oyen. Los primeros números de las 4 primeras colecciones de esta editorial (e inclusive la fallecida Batman y los Outsiders) valen un poco más que cuando salieron y con el tiempo seguirán levantando su valor, por un aumento de la demanda. Si hoy deciden deshacerse de sus colecciones, fíjense que los primeros -digamos- seis números valen más que el resto. Otra publicación de Perfil con vocación de avechucheable es La Muerte de Superman, cuya reducida tirada vendió demasiado bien y siempre habrá alguien dispuesto a pagar lo que le pidan. En unos años se habrá ido a la estratósfera.



Cazador en su primera versión, sólo por Lucas

-4º: _"¿Cómo en unos años?_ me dirán ustedes_ Yo quiero avechuchear hoy". Pero hoy sólo pueden avechuchear con material de ayer, y recién mañana con el de hoy. Por eso, mi consejo es: guarden bien las revistas (de la edición que sea) en bolsitas plásticas (no más de dos por bolsita especial) y después agarren esas y guárdenlas de a varias en cajas o bolsas más grandes. Cuídenlas de la luz directa del sol, de las mudanzas y los zangoloteos, de los lugares con humedad o cercanos a caños de agua; aléjenlas de las madres rompebolas y amenazadoras y conténganse de leer las revistas cada dos por tres. La revista como inversión no debe ser hojeada porque se arruina. Si pueden, compren una para leer y otra para hacer negocio de acá a treinta años.

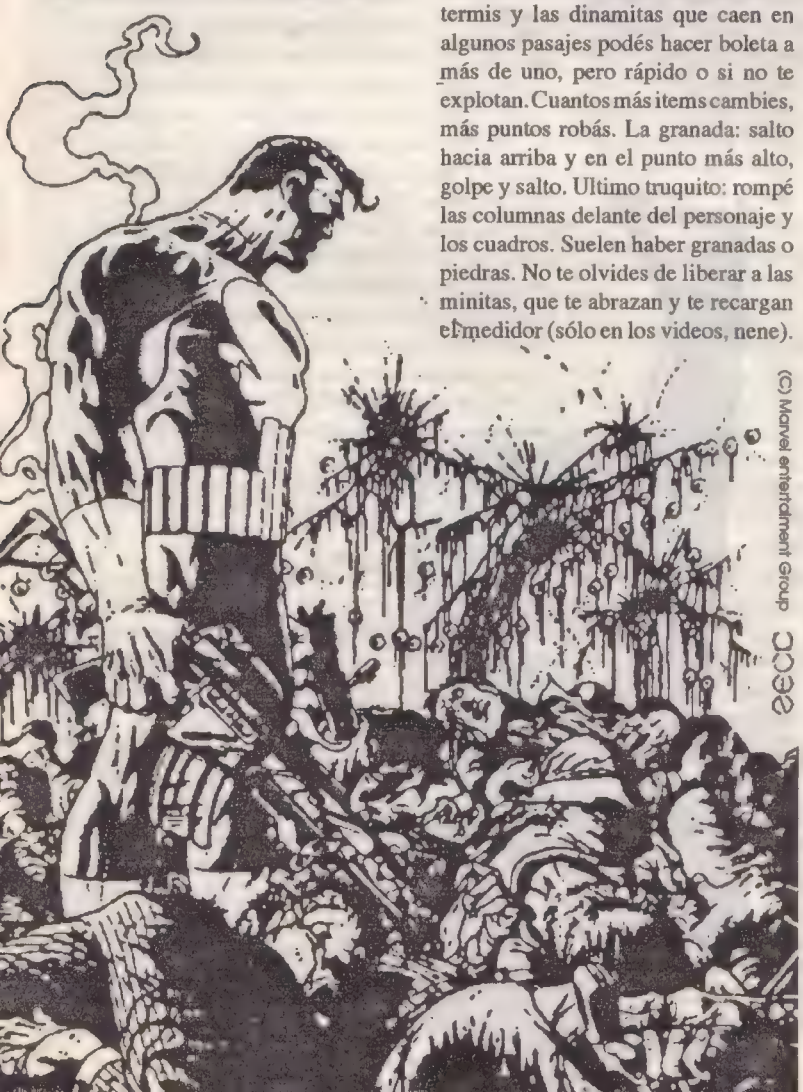
-5º: y último: Ojo con Cazador. Por ahora están baratos, pero en cualquier momento empiezan a subir. Estén atentos. Consigan varias copias ahora (busquen las Cazador pre-Urraca) y esperen a que den frutos más adelante. Y por supuesto, compren varios ejemplares de Comiqueando, que también cotizará en alza muy pronto (si no me creen traten de conseguir las Comiqueando fanzine del '86). Nos vemos, y que el Avechucho los acompañe.

Cebamiento

VIDEO GAMES

Por Dr.Sax

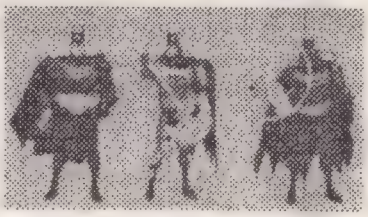
Videojuegos de comics hay muchos, pero el último que salió es verdaderamente pulenta: **The Punisher**. Ya saben, el Rambo vestido de superhéroe de Marvel. En los arcades, el quía viene acompañado de **Nick Fury**, agente de SHIELD (y mucho mejor personaje, por otra parte), que le da una mano para demoler a cuchilleros, luchadores de artes marciales, pistoleros, etc. Los jefes vienen donados de otros comics (Bonebreaker de X-Men, Bushwacker de Daredevil, Kingpin de Spiderman) y no tienen muchas complicaciones: palo y palo. Lo que si es importante de aprender es el tema del armamento: Cuando aparece la lanza de caballero (rompé la armadura) siempre tenés que tirarla para adelante, porque si no escapa de la pantalla y alpiste. La lanza es el arma más copada, sacando las metras (Uzi y M-16 A1) y otra favorita es el bumerang, aunque es jodida de usar. Cuando luches con los jefes droides, saltá cuando ellos saltan porque aterrizan como un terremoto (y estos sí son jodidos). Cuando te agarran los terminators con esos brazos que se estiran, en el punto más alto de la curva lanzá una granada y zafás. Otro buen truco: con las cabezas de los termis y las dinamitas que caen en algunos pasajes podés hacer boleta a más de uno, pero rápido o si no te explotan. Cuantos más items cambies, más puntos robás. La granada: salto hacia arriba y en el punto más alto, golpe y salto. Ultimo truquito: rompé las columnas delante del personaje y los cuadros. Suelen haber granadas o piedras. No te olvides de liberar a las minitas, que te abrazan y te recargan el medidor (sólo en los videos, nene).



MUÑECOS

Por Dr.Sax

¿Muñecos de **Batman Animated Series**? ¿Hechos en Argentina? Por supuesto que no, fiera. ¿Cómo que no, si están el **Pingüino**, el Batman Laser, el Batman...? No exactamente.



Lamentablemente, las ediciones de muñecos en nuestro país son (como muchas otras cosas) una truchada. Es evidente que para garpar patentes que salgan más baratas o por alguna razón metafísica, algunos muñecos han sido destrozados y otros han sido combinados con la serie no fabricada en la Argentina de **Batman Returns**. Asi tenemos un Batman Combat Belt donde lo único que no ha cambiado (y para mal) son las esposas; un Pingüino con el mismo lanzador horrible del Combat Belt; los Batman Laser y Batman Ataque Aéreo son combinaciones de armaduras y armas de la serie Batman Returns con el muñeco del Combat Belt. Esa es otra: Todos los Batman son Combat Belt; para el Batman Paracaídas, lo pintan (mal) de naranja; para el Turbo Jet se olvidan del correaje del coñemu original. Otra más: **Robin** casi sale perfecto...sólo se les olvidó el emblema (total, todos lo conocen).

En fin, alegrémonos. Si busconean un poco, cebiches míos, encontrarán los originales. Entregarán a vuestra hermana por ellos, pero se toparan con joyas como los verdaderos modelos mencionados más arriba, el Techno-Wing Batman (el truco del aladelta en la segunda película), un **Mister Freeze** espectaculaaaaar, un **Clayface** amado por Accorsi y la muchachada toda, diversos móviles no fabricados (al menos por ahora) acá o el Batman Infra-Red (nada más que lindo, pero

Infinito

JUEGOS DE ROL

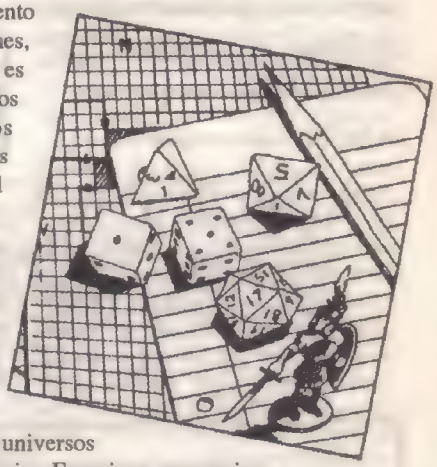
Por Mister Master

Rol Adelante

no vas a dejar uno sin comprar, no?). Finalmente, la joya inenarrable de la colección, votado por la prensa especializada yanki como el Mejor Muñeco del Año de toda la industria: **MAN-BAT**; van a adorar tenerlo en una repisa.

Después de todos los palos dados, debemos decir algo a favor de los muñecos made in Argentina: son tan truchos que eso los hace raros, por lo cual podrían cotizarse en los EEUU, lo que nos demuestra que gilada cebada hay en todos lados. Lo que les prometí de **Aliens** y **X-Men** sigue en pie para el número que viene. En las inmortales palabras de El Perro... Fuiste, Muñeco!!

En esta columna vamos a hablar sobre **Juegos de Rol**. ¿De qué? El Juego de Rol es una mezcla de juego de mesa, actuación psicoterapéutica, arma-tu-propia-aventura, literatura y mucho cebamiento. Siguen sin entender de qué se trata. Okey; no es fácil. Juegos de Rol hay muchos y este es un tema que da para largo. Creo yo que la forma más práctica para entenderlo es jugarlo. ¿Pero dónde? Eso lo veremos en nuestra próxima entrega. Ahora vamos analizar qué es esto. El Rol es la representación de un personaje ficticio y el Juego nos acerca a un tablero, dados y diversión. Los **Role Playing Game** (JdR) se tratan básicamente de participar en una historia en donde cada jugador interpreta a un Personaje y como un grupo (o sea sin tener que vencer a los otros) deben realizar acciones, sortear inconvenientes, tomar decisiones, para finalizar exitosamente cada misión. ¿Qué historia? Bueno, acá entra el personaje más importante de los JdR: el **Game Master** o Amo del Juego. El GM es quien prepara de antemano la aventura y controla el universo en el que se desarrollan las historias. El va planteando las situaciones que envuelven a los otros Personajes, como el libro arma-tu-propia-aventura nos va presentando opciones. Pero el Master debe poner a los Jugadores en funcionamiento con acción, con peligros, emociones, pistas, claves y... los Enemigos! No es que el Master esté en contra de los Jugadores; él maneja a los contrincantes para esforzar a los Personajes de los Jugadores, pero el Amo del juego "gana" si los Jugadores logran cumplir la misión y se divirtieron durante el transcurso de la historia que él preparó. Ya está más claro, ¿no?.



Los Juegos de Rol tienen una historia muy rica (que por ahora pasaremos de largo) y hoy existen cientos de JdR diferentes. Distintos universos con distintas posibilidades de Personajes, Enemigos, escenarios, peligros, con algunas reglas diferentes. Básicamente son:

a) de Fantasía Epica Medieval: con el primogénito **Dungeons & Dragons** a la cabeza. Este es el universo con mayor cantidad de Rols, como el basado en **El Señor de los Anillos** de J.R.R. Tolkien y **Runequest**, entre otros. Podés ser un Mago, un Caballero o un Enano, luchar contra Orkos o Dragones, cientos de posibilidades.

b) de Ciencia Ficción: JdR con los infinitos universos de **La Guerra de las Galaxias**, **Viaje a las Estrellas, Alien, Robotech** y miles de posibles mundos con razas intergalácticas, armas, naves y lo que se te ocurra pueda traer el futuro.

c) de Terror: Vampiros, hombres-lobo, infinidad de monstruos tratando de acabar con tu Personaje inmerso en mundos como el creado por el genial H.P.Lovecraft en "**Los Mitos del Cthulhu**", o **Vampire**, donde vos sos un vampiro enfrentado a la sociedad. Mucha emoción, de la fuerte en inagotables aventuras.

d) del Comic y Cine: Este es el que más relaciona nuestra manía comiquera (y esta revista) con los JdR. Principalmente nos presenta universos fuertes con personajes muy reconocidos, como el universo **DC** o **Marvel**; historias con espías a lo James Bond, con Tortugas Ninjas, los Cazafantasmas, Judge Dredd, Cadillacs & Dinosaurs y lo que se te ocurra, hasta los dioses de la mitología griega, pueden ser convertidos en Personajes de Rol.

Pero hay demasiados universos. ¿Qué me conviene? ¿Cuál es el mejor? Lo ideal es probar varios, sentir las diferencias jugando. Cada uno tiene sus pros y sus contras y les prometo que los iremos analizando de a uno más adelante. Si no terminaron de entender, no se preocupen; yo no terminé de explicar.

Ultimo consejo: si se van a tirar de cabeza ya a comprar un JdR, primero júntense en un grupo de amigos, comprométanse a reuniones semanales y cómprenlo entre todos. No desesperen. Estaré de vuelta.

Mesa Redonda

Una vez más, nueve miembros de nuestro prestigioso staff se sientan a la mesa para evaluar nueve publicaciones de reciente aparición. ¿Cuáles valen la pena? ¿Cuáles no sirven ni para limpiar la caquita del gato? ¿Qué comics tienen chapa? ¿Qué comics dan pena? Las siguientes páginas encierran esa respuesta, vital para la cartera de la dama y el bolsillo del comiquero.

(C) DC Comics

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Rafael de la Iglesia	Mr. Master	Fernando García	Dr. Mule	Dr. Sax	Alejandro Tancredi	Promedio
CYBERSIX N° 1	8	7	5	8	9	10	5	7	7	7.33
El otro yo del DR. MERENGUE	8	7	7	4	7	8	4	2	3	5.55
EL VIBORA N°170	7	6	5	6	6	8	8	5	6	6.33
Las aventuras de BATMAN N°9	7	7	7	7	6	10	6	6	6	6.88
LUPIN	6	5	2	1	6	7	2	2	2	3.66
SIMPSONS COMICS N°3	9	8	7	4	9	9	6	6	5	7
SPIDERMAN & X-FACTOR N°1	3	3	4	3	4	1	2	3	4	3
THE BOOKS OF MAGIC N°1	7	7	7	8	8	7	7	7	7	7.22
THE GOLDEN AGE N°4	10	9	8	8	9	6	8	10	7	8.33

CYBERSIX Nº 1

por Mr. Master — **9**

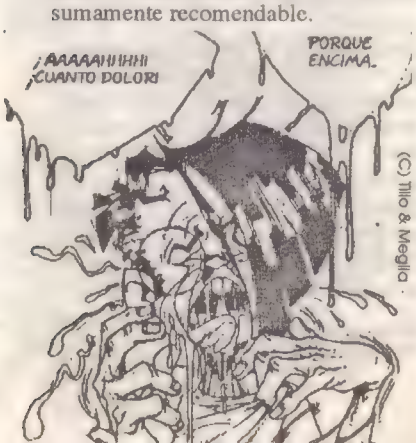
Comic-book de 36 páginas a color publicado por Meridiana Comics Junio de 1994.
Precio: 3 $.

Bravo! Así se hace! Un comic-book argentino, adulto y con todos los chiches! Tapas de excelente calidad, buen papel, color bien impreso, lindo diseño, ni un sólo aviso. Por Dios, los milagros que se pueden hacer con 80 centavos más!

Como contó Carlos Trillo en nuestro número anterior, esta es una historia de 96 páginas presentada en 3 capítulos de 32. El primero es un poco el planteo de lo que va a ser la saga, por eso anda medio corto de acción. Pero Trillo suple esta "falencia" con una estupenda indagación en las psiquis de los personajes, algo jamás esperado en las revistitas de "tiros-piñas-y-rayitos" que estamos acostumbrados a ver en este formato.

El dibujo de Carlitos Meglia es, por lo menos, majestuoso. Los fondos de Giolitti contribuyen a una atmósfera dark y cautivante en la que la ciudad es casi tan protagonista como la androide-vampiro-superheroína. El color y los efectos de computadora están perfectamente logrados y hacen que Cybersix no tenga nada que envidiarle a ningún otro comic-book del mundo.

Lo único que patea un poco en contra es el Síndrome Image, es decir, la proliferación de viñetas-página aún donde no se las necesita. Pero es bastante comprensible. Recuerden que Trillo escribe un guión de 96 páginas por mes. Es decir, es mucho más factible (y menos insalubre) hacer guiones de 96 páginas de las cuales 36 tienen un sólo cuadro, que guiones de 96 páginas donde 36 tienen 9 cuadros, como haría seguramente el cebado de Keith Giffen. En fin, una serie que es orgullo para el comic nacional en un formato que le hace absoluta justicia, resultado: Un producto sumamente recomendable.



EL OTRO YO DEL Dr. MERENGUE Vol. 1

por Hernán Boticcelli — **7**

Album recop., 90 págs. en b/n publicado por Ediciones Record Mayo de 1994.
Precio: $ 5.

Sobre este clásico del humor argentino, voy a obviar disquisiciones psicológicas y sociales. Prefiero comenzar diciendo que todo lo que el Dr. Merengue tiene de durito y aburrido, su otro yo lo tiene de guacho y divertido. Cuanto más impávido aparece el Doctor, más zafado se vuelve su fantasma.

Los dibujos de Divito son fantásticos por la gran expresividad cómica que logra en cada personaje y por las minas que dibuja, unas petisitas pulopsas que están muy fuertes.

Pero, en nuestros días, estos chistes adolecen de cierta inocencia y obviedad. Lo que en su momento fue seguramente zarpado y transgresor, hoy no sorprende demasiado, sobre todo en los chistes sobre el sexo, la suegra y la guita, donde los remates son casi esperados y a veces reiterativos.

Sin embargo, estas fallas se deben más al paso del tiempo (estas tiras son de principios de los '60) que a la indiscutible calidad del señor Guillermo Divito a la hora de reflejar con humor ciertas actitudes humanas de las que ninguno puede zafar.

EL VIBORA Nº170

por Rafael de la Iglesia — **6**

Revista de 84 páginas, color y b/n publicada por Ediciones La Cúpula 1994.
Precio: 410 ptas.

Es bien sabida mi opinión al respecto de este tipo de revistas. Por lo general, uno encuentra un par de historietas medianamente intere-santes, pero suelen ser cortadas con un "continuará" o con un final precipitado. Pero bueno, ya que aquí hay varias historietas realizadas por diferentes artistas, vayamos por partes. Primero nos encontramos con Angel el Indeseable, con guión de Iron y dibujo de Pablópez. Buen guión (duro, violento) y dibujo poco convincente. Luego aparece un clásico de Gilbert Shelton, Fat Freddy, excelente como siempre. Después le toca a otra serie continuada (para nada interesante) llamada Amores Locos, por Alex Varenne. A continuación viene una adaptación del film Freaks, con guión de Jim Woodring y dibujos del maestro Solano López. Poco para criticar a esta historieta, salvo la abultada cantidad de texto mal distribuído y la anticuada disposición de los cuadros, que hace que su lectura resulte un tanto tediosa. Le sigue Historia de una Azafata, de unos nipones desconocidos que, si siguen así, lo van a seguir siendo. Aparece un nuevo capítulo de Pequeñas Viciosas realizado por Mónica y Beatriz (dos artistas masculinos que engañan a la gilada) donde, para variar, abordan los temas sexuales sin ningún tipo de tapujo. Luego publican otra serie nipona que también dá pena. Otro clásico americano de El Víbora es Love & Rockets, del Beto Hernández, siempre con un nivel de calidad parejo. Lo que sigue son dos páginas de Koenig, buen humor muy original con su personaje femenino Elke. Ya casi al final hay un comic con guión de Hernán y dibujos de Roto, sórdido y tétrico. Y de postre, una excelente historia de Vince y Stan llamada Un Día Cualquiera, protagonizada por un arruinado Pato Donald. Broche de oro para un Víbora que ha perdido su viejo estilo guarro y subte, lo cual para mí es toda una mejora a nivel general.

LUPIN

por Dr. Müle — **2**

Revista mensual de 64 páginas en blanco y negro.
publicada por Ediciones G.S.D.
Abril de 1994. Precio: $ 1.50.

Horrible. Este compendio de historias pavas bajo el nombre de Lúpin no zafa ni con la excusa de "está hecho para chicos". No hay excusa. Hasta el más salame de los chicos puede darse cuenta de la falta de consideración de los autores a la hora de ponerse a llenar páginas. Se nota que ellos piensan: "Ma' si, si total es para pibes boluditos", y así es el producto. Las historias sin gracia, los personajes como relleno o como estereotipos baratos, los dibujos entre simples y mamarrachos y el toque pavo por sobre toda la revistita. La primera historieta, "Lúpin" de Guillermo Guerrero, es una pavada con un dibujo aceptable para una revista humorística barata; la segunda (Resorte) y la cuarta (Gordi y Bicho), ambas de Humberto Sídoli bajo los seudónimos de Dol o Tito Sol, son desagradablemente horribles. Los dibujos son sencillamente un asco, hechos así nomás. Al Feñique y Mosca Kid de Guerrero completan esta patética revista sin aportar ni un chiste, una sonrisa, un personaje interesante si quiera.

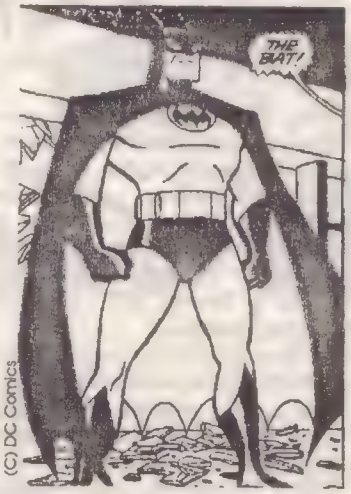
Yo he visto muchísimas revistas de historietas para chicos y en muy pocas sentí como en este caso, que se están defecando en las neuronas del público. Vemos las de Disney, Patoruzito, Condorito, o (más atrás en el tiempo) las de Hijitus y Larguirucho, eran historietas cómicas para chicos, que te daban algo hecho en serio, pero te morías de risa. Es una pena darse cuenta de cómo la historieta está ahuyentando lectores desde chicos con cosas como Lúpin.

LAS AVENTURAS DE BATMAN Nº9

por Fernando García — **10**

Comic-book de 24 páginas a color
publicado por Editorial Perfil
Mayo de 1994.
Precio: 2.20 $.

¿Puede existir hoy en día una historieta de Batman con tramas simples pero interesantes y bien desarrolladas? ¿Puede verse a Batman como un obsesivo paladín, dedicado y determinado a detener el crimen en Gotham y no como a un alterado mental? ¿Se pueden encontrar en algún comic del Hombre Murciélago apuntes humorísticos valiosos, fuerte presencia atmosférica, acción pura y directa? ¿Caracterización justa sin maniqueísmos desbordados? Las respuestas a todas estas preguntas es si. Y la prueba fehaciente es Las Aventuras de Batman No.9.



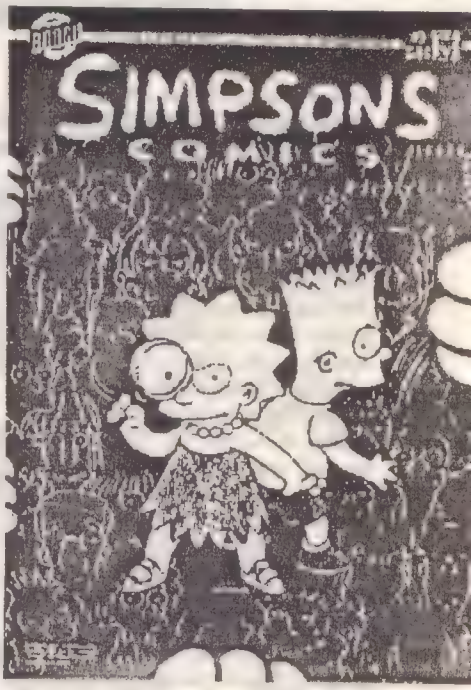
Como en todos los números de esta espectacular serie, la excusa argumental planteada por Kelley Pucket (la búsqueda de un libro de registros de las malas acciones de Rupert Thorne) permite el lucimiento constante de Mike Parobeck, un dibujante enmarcado en la tradición de los grandes narradores gráficos norteamericanos como Will Eisner y Alex Toth: Gran dominio anatómico, encuadre dramático que hace progresar fluídamente el relato, dinámica puesta en página y un dibujo con las líneas justas y necesarias, ni más ni menos.

Alejados de toda la Knightalbóndiga que anda pululando por ahí, Puckett, Parobeck y todo el equipo creativo de Las Aventuras...nos entregan mes a mes el mejor retrato de Batman que se haya hecho en los últimos años. Si existieran más historietas como esta, los superhéroes serían mucho más divertidos y agradables de leer.

SIMPSONS COMICS Nº3

por Alejandro Tancredi — **5**

Comic-book de 36 páginas a color
publicado por Bongo Entertainment.
Abril de 1994
Precio: $ 1.95 US.



Debo reconocer que soy un amante de toda esta nueva ola de comic-books humorísticos americanos. En especial de los publicados por Matt Groening en su editorial Bongo Comics. Pero el caso específico de Simpsons Comics nº3, para mí fue toda una desilusión, ya que carece del humor fresco e inteligente de estos consagradísimos personajes. La historia trata sobre la desaparición del símbolo de la escuela de Springfield, la estatuilla de un puma. Bart, con la ayuda de Lisa, decide tomar cartas en el asunto y develar quién fue el responsable del robo. La mayoría de los gags están basados en parodias al género policial y a la novela negra, de un modo muy previsible. Salvo algún toquecito de humor, la historia es verdaderamente mediocre.

Lo que salva a esta revista del aplazo es el back-up protagonizado por el payaso Krusty, que se toma de una manera liviana a los comics de Nick Fury y su aburrido SHIELD. Lamentablemente, esta historia es de tan sólo seis páginas y no alcanza para salvar a la revista de un penoso cinco. Espero que el próximo número vuelva a su nivel humorístico habitual.

(C) Bongo entertainment group
(C) & TM Twentieth Century Fox Film Corporation.

SPIDERMAN & X-FACTOR Nº1

por Diego Accorsi — **3**

Comic-book de 36 páginas a color
publicado por Marvel Comics
Mayo de 1994.
Precio: $ 1.95 US

Este engendro marveliano es el primer capítulo de una miniserie de tres, con guión de Kurt Busiek y dibujos de Pat Broderick con Bruce Patterson (ambos bastante apestosos). Aburrido es un elogio para este número, donde un grupito de estúpidos sin personalidad ni origen, con poderes currados de otros personajes, aparecen de la nada y pelean con el arácnido siempre-jovial. Pero todo es culpa de un milico que quiere capturar mutantes para duplicarles los poderes, y por ende, Spider-me-mordió-una-araña-radioactiva-Man, no les sirve. El amistoso Hombre Araña igual se mete en problemas y sobre el final cae X-Factor a salvarlo, pero todos terminan enfrascados en una lucha con los malitos del principio. Una verdadera pavada. Mal usados los Factors que alguna vez sorprendieran y se lucieran bajo la pluma sagaz del ídolo Peter David. Spider-Man no hace más que dar pena, como en otro título más de su desgastada línea. Lejos de otras inspiradas obras de Busiek como Marvels, sin siquiera la emoción que muestra en Valor. ¿Por qué no me habrá tocado otra revista de Marvel para comentar, como el casamiento de Rick Jones en Hulk, o Beavis & Butthead, o mismo la Marvels 4, eh?

(C) Marvel Entertainment Group

THE GOLDEN AGE Nº4

por Dr. Sax — **10**

Prestige de 48 páginas a color,
publicado por DC Comics
Abril de 1994.
Precio: $ 4.95 US.

A ver...definamos la miniserie Golden Age. Golden Age es a la Sociedad de la Justicia de America y el All-Star Squadron lo mismo que el Dark Knight a Batman. ¿Patanto?! Definitivamente. Para los que no lo saben la SJA es el grupo inspiración de la Liga y el ASS (lindo nombre) son todos los otros superhéroes de DC de la Segunda Guerra Mundial.

(C) DC Comics

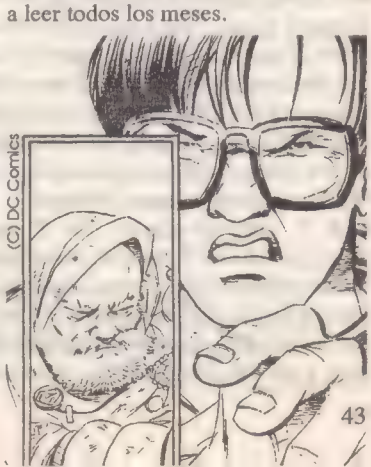
Pero vamos a Golden Age: Fineza, talento. Este es el tipo de comic que te recuerda por qué sos un coleccionista. Gloriosas apariciones de los originales Linterna Verde, Hawkman, Atom, Robotman y tantos otros (maestro Hourman!). El guión de James Robinson es extraordinario, el dibujo de Paul Smith es deliciosamente anticuado hasta en las secuencias surrealistas de Hourman y un aplauso especial para los colores de Richard Ory. Hay un detallito para los fanáticos de LEGION 90/1/2/etc., pero no se los diré (bwa-ha-ha!).
Golden Age 4 es el número final de la serie, o sea, la gran pelea final: Masa, masa y masa. No es la joya inenarrable que es es el Dark Knight, pero si sos un fan de los viejos superhéroes, esta miniserie es justo para vos.

THE BOOKS OF MAGIC Nº1

por Andrés Accorsi — **7**

Comic-book de 36 páginas a color
publicado por DC/Vertigo
Mayo de 1994.
Precio: $1.95 US.

Bueno, debo confesar que me llevé una grata sorpresa. Después de todo, este comic tiene el mismo equipo creativo y el mismo personaje protagónico que aquel bodrio intragable que fue el anual de Arcanna: The Books of Magic que metieron medio a presión en el crossover vertiguesco The Children's Crusade, a fines del año pasado.
Esta vez, el guión de John Ney Rieber es claro, profundo y te deja con ganas de tener el No.2 ya mismo. La serie arranca con una saga titulada Bindings, donde el joven protagonista Tim Hunter va a volver a Faerie, el mundo de las hadas, a encontrarse con alguien que bien podría ser su verdadero padre. Al mocosito anteojudo lo deben conocer de la mini- serie The Books of Magic (1990), en la que varios personajes místicos de la DC lo llevaron a recorrer el universo de la magia, en un gran guión del maestro Neil Gaiman. También juega un rol importante Titania, reina de las hadas y miembro habitual del elenco de Sandman.
El dibujo de Gary Amaro y Peter Gross está bastante mejor que en aquel infame anual pero no brilla demasiado, en parte porque todavía les falta para ser top-talents y en parte porque se limitan a acompañar con correccion el guión de Ney Rieber. A ver cómo evolucionan con el correr de los números.
Sólo los Libros de la Magia saben cuál será el destino de este poderoso treceañero londinense. Si siguen como hasta ahora, por lo menos yo, los voy a leer todos los meses.

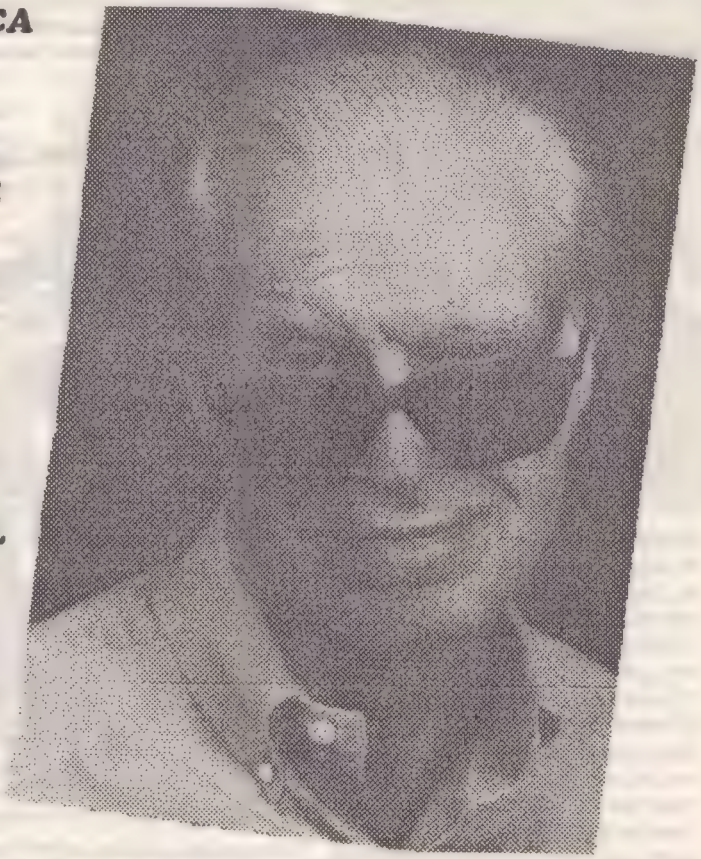


(C) DC Comics

Reportaje a: Don Martin

Por Andrés Accorsi y Rafael de la Iglesia

VETERANO DE LA EPOCA GLORIOSA DE LA REVISTA MAD Y PROTAGONISTA DE SU PROPIA REVISTA, ESTE PROCER DEL HUMOR YANKI NOS CONCEDIO UN REPORTAJE EXCLUSIVO DURANTE LA ULTIMA CONVENCION DE SAN DIEGO, DONDE FUE GALARDONADO CON EL PREMIO INKPOT. CON USTEDES, DON MARTIN, EL REY DE LOS SPLADDDAAAPPP Y LOS SPROINGGGSS.



Nos gustaría empezar preguntándole acerca de sus comienzos y de cómo decidió ser dibujante...

DM: Bueno, creo que siempre, desde chico, quise ser dibujante. Pero no me interesaban los comic-books, no leía comic books. Leía las tiras comicas de los diarios y leía chistes de un sólo cuadro en las revistas, en el Saturday Evening Post y esas. Eso era lo que yo quería hacer. Y después fuí a la escuela de arte, suponiendo que iba a ser pintor de Bellas Artes. Pero me dejó de interesar y poco después dejé la escuela de arte y empecé a hacer arte comercial para publicidad, ilustraciones, tarjetas de felicitación, tapas de discos...

◆¿De qué época estamos hablando?

DM: Y... principios de los '50s. Y para mediados de los 50's yo estaba en New York, trabajando en un estudio de arte publicitario, un trabajo común, de ocho horas, y fuí a la revista MAD a mostrar mis cosas. Les gustó lo que les mostré y me pidieron que escribiera algo. Lo hice, y así fue como empecé a hacer lo que hago.

◆Cuando trabajaba como ilustrador... ¿ya tenía su particular estilo?

DM: Si... estaba ahí. Todavía no lo había empezado a desarrollar, pero ya hacía gags. Tanto escribiendo como dibujando, ya me estaba desarrollando en esa dirección.

◆¿Cuáles fueron sus influencias como dibujante y como humorista? ¿Qué cosas lo hacían reir, de chico?

DM: Las películas. Charlie Chaplin, Laurel y Hardy, los dibujos animados... Tom y Jerry, me gustaban. Por ahí Laurel y Hardy me influenciaron más que los dibujos animados. Me gusta el dibujo de los dibujos animados pero nunca intenté dibujar en ese estilo. Las otras influencias creo que aparecieron más tarde. No sé... me gustaba mirar a varios ilustradores americanos... no tanto a Norman Rockwell, porque me resulta un poco conservador, pero a otros más expresionistas, si.

◆Estamos en la época en que empezó a dibujar en MAD...

DM: 1956 o '57.

◆¿Empezó haciendo chistes de un sólo cuadro, o esas historietas de una página?

DM: Si, empecé haciendo chistes de una página, con varios cuadros. Después hice varias de dos páginas, o dos páginas con varias tiras cortas. Algunas tapas de MAD, también.

◆¿Y cuándo se fue de MAD?

DM: Hace unos siete años. En el '87, creo.

◆Y cuando se fue de MAD empezó con su tira cómica The Nutheads...

DM: No, no. Me fui de MAD para hacer exactamente el mismo tipo de trabajo en la revista Cracked, para poder retener la propiedad sobre mis trabajos. MAD era dueña de mi trabajo. Ahora yo soy el dueño que lo hago.

◆¿Y cómo empezaron los Nutheads? ¿Se la encargó un syndicate?

DM: Al principio la publicaba el Syndicate Universal Press.

◆¿Ellos le pidieron que creara la tira?

DM: No, la creamos mi esposa Norma y yo, y se la mandamos a esta gente. La agencia Universal Media, de Florida, estaba interesada, pero se la dimos a Universal Press. Y ellos la tuvieron durante seis meses. Después se venció el contrato de distribución y Norma y yo decidimos auto-sindicarla. Es algo muy difícil de hacer, pero...

◆¿Siguen haciendo The Nutheads?

DM: Si, están en el libro que me publicó Dark Horse y en la revista que estoy haciendo para Welsh Publishing. Seguimos con eso, no los vamos a dejar ir. Tal vez no vuelvan a aparecer en los diarios, pero van a seguir apareciendo.

◆Para la época en que dibujaba en MAD, especialmente en los '70s y 80's, vimos muchísimos trabajos suyos para publicidad. ¿Cómo se las arreglaba para hacer todo junto?

DM: Que se yo... hice muchísimas cosas. Trabajo mucho, trabajo todos los días.

◆¿Cuánto tarda en crear una idea y convertirla en una página de historieta?

DM: Es difícil saberlo con exactitud. A veces tardo un segundo en tener una idea. Y a veces estoy días y días pensando para que me venga una idea. No es fácil. Una vez que la tenes hay que hacer los bocetos y trabajarlos para que la idea se mueva con comodidad, y en total... tardo más o menos dos días para hacer una página.

◆¿Podría comparar el humor de ahora con el de la primera época de la revista MAD?

DM: En general... en aquella época todo era más inocente. Tanto que la revista MAD era considerada muy osada, muy loca. Ahora no. Ahora la lee todo el mundo. La revista MAD de ahora es muy... limpita.

◆¿Le gustan los humoristas de ahora?

DM: Si, algunos si. Me gusta el que hace Calvin & Hobbes.Es muy clásico. Me gusta Johnny Hart, el que hace B.C. Como dibujante me gusta Art Spiegelman, pero lo que hace él es arte en historieta, no humor.

◆¿Qué le parece la industria del comic en la actualidad?

DM: No sé. No estoy mucho en el tema porque nunca fui muy fanático de los comic books. Me gusta mucho y me interesa el humor, no los superhéroes y esas cosas.

◆¿Por qué le parece que casi todos los comic books son de superhéroes?

DM: No sé. Debe ser porque a los chicos les gusta imaginarse a ellos mismos en el papel de los héroes.

◆¿Tiene algun proyecto nuevo que nos pueda contar?

DM: No, está todo muy en el aire. Pero algo voy a hacer. Sigo trabajando duro.

.¿Sigue publicando en Cracked?

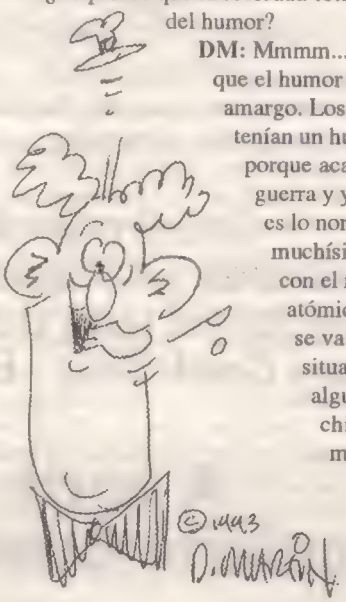
DM: Si. Y sigo trabajando con los Nutheads.

◆¿Quisiera agregar algo más?

DM: Si, creo que no hay mucho humor en la industria del comic. Hay muy pocas cosas graciosas, muy poco humor en los comics. Por ahí sí en las tiras cómicas, pero no en los comic books. Está Sergio Aragonés, pero son pocos...

◆¿Le parece que la sociedad está perdiendo el sentido del humor?

DM: Mmmm... no. No, no creo. Creo que el humor se está poniendo más amargo. Los artistas surrealistas tenían un humor muy amargo porque acababan de salir de una guerra y yo creo que ahora eso es lo normal, porque hay muchísimos chicos creciendo con el miedo a la bomba atómica. Pero el humor no se va a ir nunca. En la peor situación, en la más tensa, alguien va a hacer un chiste. Si no te reís, te morís.



Boceto de Don Martin realizado al hilo de esta charla

GENUX

comics&anime

LA GRAN DISTANCIA

Megastore donde HOJEAR y elegir comics.
Comics U.S.A. y comics Españoles.
Videos de animación japonesa (Robotech, Akira, etc.). En inglés y castellano.
TODO! SIEMPRE! SIN NECESIDAD DE RESERVAS!

Los 7 días de 16 a 21 hs.
(viernes y sábados hasta las 23 hs.)
Paseo del sol (al lado del Shopping Alto Palermo)
Arenales y Cnel. Díaz - Baries - Tel. (01) 825-1799

A partir de Junio
abierto desde la mañana.

Los Rescatadores

Por Hernán Ostuni
y Fernando García

Los '60 fueron, sin duda, años convulsionados. La guerra de Vietnam y la sublevación a los valores tradicionales, tan caros al establishment dominante, marcaron las directrices para el crecimiento de una gran revolución que se extendió a todos los ámbitos. En lo social, la exaltación del neotribalismo de la mano de los hippies, las nuevas religiones, la desinhibición sexual y la cultura de la droga. En lo netamente cultural, el rock con sus estrellas psicodélicas -como Janis Joplin- rompió los moldes previos. El cine encontró en esta contracultura un campo propicio para la experimentación, como lo ejemplifican Andy Warhol y Jonas Mekas. En el arte pop se marcaban las nuevas tendencias y en el comic, que para diferenciarse de la Historieta tradicional se denominaría "comix", comenzaba a desarrollarse con más fuerza el Underground.

Sin duda el más grande exponente en la materia fue y es Robert Crumb, creador de innumerables personajes -Mr.Natural, entre ellos- pertenecientes a una variada gama. Entre todos ellos se destacó uno, que se elevó como un símbolo. Sin más preludios, les presentamos a:

FRITZ EL GATO

Entre 1959 y 1965, los hermanos Charles y Robert Crumb (1943) publicaron una revista de manufactura propia a la cual llamaron Crumb Brothers' Almanac. Fue en en esta publicación (accesible sólo para parientes y allegados) donde un 15 de Octubre de 1959 hizo su primera aparición un antropomórfico gato sin nombre, al cual el tiempo le daría un sitio preferencial en el mundo de los comics. Sólo dos de las historias de Fritz serían realizadas con posterioridad a este primer período 1959-1965.

La revista HELP de Harvey Kurtzman fue la encargada de mostrar por primera vez un episodio de este singular felino dentro del mercado masivo de publicaciones. Para esta época, la gran mayoría de sus historias ya habían sido destruídas por el propio autor. Fritz debutó en HELP con "Fred, the Teenage Girl Pigeon", publicado en Mayo de 1965. Sin embargo, fue la serialización de los episodios "Fritz Bugs Out" (creado originalmente entre Octubre de 1964 y Febrero de 1965) y "Fritz the No-Good" en la revista Cavalier lo que lo lanzó definitivamente a la fama, en 1968.

Al año siguiente, la editorial Ballantine publica el libro R.Crumb's Fritz the Cat, que reedita los episodios aparecidos en Cavalier y presenta como novedad a "Fritz the Cat, Special Agent of the CIA", creada en 1965, que se agota rápidamente luego de salir a la venta.

Tal vez la recopilación más interesante sobre este gato amoral, desvergonzado e hipersexuado es la realizada en 1968 por Head Comix, que incluía más de una docena de episodios.

En 1969 aparece R.Crumb's Comics and Stories, que publica uno de los episodios más viejos de Fritz (creado en Abril de 1964), donde su aspecto es mucho más felino y sus actitudes de un tono suavizado. En 1971, Promethean Enterprices nº3 publica otro episodio: "Fritz, Cat Magician", que data originalmente de 1965.

La última historia de Fritz data de 1972, publicada en The People's Comics. Crumb realizó esta historia (la única hecha especialmente para una revista under) como un modo de manifestar su descontento con los resultados del film Fritz the Cat (1972), producido por Steven Krantz y dirigido por Ralph Bakshi. "Fritz the Cat Superstar" nos muestra a un Fritz más aburguesado, sádico e inmoral, que muere asesinado por una amante despechada, que le clava un pinche en el cráneo.

En el mundo de Fritz nunca faltaron las orgías en las bañeras, las fumatas, las críticas al sistema y la represión policial, como si toda la historia fuera un negro blues que se pierde en uno de los suburbios que habita.

Orgía en la bañera en un fotograma de la película (1972)

"La muerte de Fritz" (1972)

Todas las ilustraciones son (C) R. Crumb

NARKOMIX

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

Por Hernán Botticelli

Mi nombre es **Gogol de Algol**, gato telépata a rayas verdes y alguna vez parte del gobierno fascista que **Jean-Ferdinand Choublanc** ejercía sobre la superpoblada ciudad-espaciopuerto de París. Esto fue hasta que en el año 2023, **Alcides Nikopol** cayó congelado a la ciudad, después de navegar por el espacio hibernando. Al mismo tiempo llegó a la ciudad una enorme pirámide voladora habitada por dioses egipcios, de la cual escapó **Horus**, dios con cabeza de águila. Este, cegado por la obsesiva idea de gobernar al mundo, se dispuso a poseer el cuerpo gélido de Nikopol. Una vez despierto, el idealista Nikopol accedió, discusiones mediante, a albergar a Horus en su interior. Poco después ganaron un sangriento partido de hockey gracias al cual llegaron cerca de Choublanc. Yo percibí el peligro, pero nadie me dió bola. Luego de cruentos ardides y batallas mentales contra la élite fascista, llegaron al poder a pesar de mis denodados esfuerzos. Pero Nikopol enloqueció por causa del esfuerzo mental y Horus fue atrapado y castigado por sus pares. El nuevo régimen habría caído de no ser por la aparición de Nikopol hijo, idéntico en todo a su padre. No sé por qué, pero decidí quedarme junto al pobre Alcides, abandonado en un loquero.

La paz duró muy poco. Horus fué accidentalmente liberado y volvió a la Tierra. Senti cómo la cordura volvía a Nikopol. Así nos trasladamos a Berlín, donde nos encontramos con el dios y con la extraña **Jill Bioskop**, una periodista que enviaba mensajes al pasado. Esta hermosa y sombría mujer de pelo azul, tras ingerir unas pastillas, había pasado por una pesadilla en la que realidad y ficción se confundían. Sabiéndonos parias en un mundo loco, nos fuimos a viajar.

Así llegamos a Ecuador City, ciudad gobernada por un cónclave mafioso, donde los hechos se precipitaron. Horus arrastró a un voluble Nikopol a luchar en el chess-boxing, sanguinario deporte mezcla de ajedrez y boxeo. Yo me quedé junto a Jill, que en poco tiempo parió (en un violento episodio) al extraño hijo de Nikopol/Horus. Simultáneamente, Nikopol hijo abandonó conflictivamente el gobierno de París y llegó a Ecuador City en nuestra búsqueda, junto a una genetista. La pirámide voladora también estaba sobre la ciudad. El final se acercaba, lo presentía.

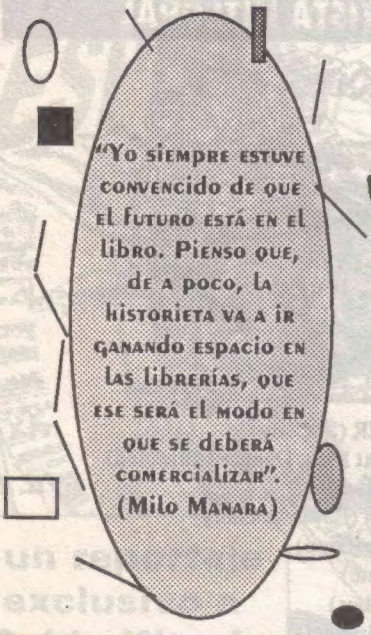
Luego de vencer en el chess-boxing, Horus y Nikopol (en los límites de la locura) decidieron separarse. Así, bajo la estrecha vigilancia de la mafia tecnócrata de la ciudad, se encontraron **Anubis**-cabeza de chacal- en el cuerpo de Nikopol hijo, con Horus -cabeza de águila- en el cuerpo de Alcides Nikopol. Horus enfrentó su juicio, tras borrar todo recuerdo de la cabeza de Nikopol padre. Nikopol hijo fue raptado por error e insertado en estado de hibernación en una nave pronta a despegar. Alcides Nikopol comenzó a reconstruir su mente junto a la novia de su hijo (así cualquiera). Jill tomó la pastilla del olvido y el gobierno de Ecuador City fue destruído cuando la nave lanzada produjo la caída de la enorme pirámide sobre la ciudad.

Tiempo más tarde nos reencontramos, pero nadie recordaba nada, excepto yo, que río esperando divertido el regreso de la nave con Nikopol hijo, dentro de 30 años.

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Estos son algunos autores de comics que festejan sus cumpleaños durante Junio. Como siempre, si alguno sabe de algún otro, por favor mándenos el dato...y que cumplan muchos más!

1/6: Carlos Garaycochea
4/6: Joe Rubinstein y Wendy Pini
5/6: Emilio Balcarce
6/6: Neal Adams
7/6: Larry Hama
9/6: George Pérez
10/6: Alfredo Grondona White y Charles Vess
15/6: Hugo Pratt
16/6: Frank Thorne y Antonio Hernández Palacios
18/6: Mark Gruenwald y Alan Davis
22/6: Jae Lee
23/6: Nicole Claveloux
25/6: Sergio Langer y Alex Toth
26/6: Tom De Falco
27/6: Dan Jurgens y Jackson Guice
28/6: Philippe Druillet


"Yo siempre estuve convencido de que el futuro está en el libro. Pienso que, de a poco, la historieta va a ir ganando espacio en las librerías, que ese será el modo en que se deberá comercializar".
(Milo Manara)

FE DE RATAS

Más de uno habrá pescado que en el Número 1 se nos patinaron unos cuantos millones de guiones donde no iban, es decir, adentro de las palabras. Ese y varios otros moquitos se debieron a un problema técnico de las computadoras que usamos para diagramar e imprimir la revista y que, gracias a Odín, ya hemos logrado solucionar. Aclarado esto, tratemos de que el chiste de los guiones-donde-no-van no se convierta en el leiv-motif de las cartas que nos manden. Si nos quieren verduguear, lean la revista con atención, que van a encontrar errores más grossos que un guión mal puesto. ¿Okey?

JUGUEMOS A LAS CARTAS!

Recuerden que a partir del próximo número vamos a empezar a publicar las cartas que están llegando a nuestra redacción. Es un gran momento para que ustedes nos hagan saber qué les gusta y qué no del rumbo que hemos fijado para **Comiqueando**. Además, pueden mandar dibujos, preguntas para **El Oráculo** (que también debuta el mes que viene), consultas para **Juan Zanotto** y más votos para los **Top Tens** y el **Bottom Ten** de **La Verdulería**. Esperamos sus cartas en Av. Forest 536, piso 8, oficina 43, Capital. Al que no escribe, lo hacemos socio del Fans Club de Emmanuel Ortega.

"La industria del comic en EEUU es un asco. Las cosas van marcha atrás. Por suerte hay unos pocos tipos que se lo toman en serio y siguen tratando de hacer algo digno, pero a grandes rasgos, está todo mal". (Jaime Hernández)

DICCIONARIO COMIQUERO
E-L

*Continuamos con este servicio único de **Comiqueando**, para que entiendas toda la terminología del mundo de los comics (en su idioma original). Para que no te agarren desprevenido!*

* **Editor**: [éditor] Es el coordinador de una revista, el que tiene a su cargo la conformación y supervisión del equipo creativo. No confundir con el cargo de Editor en castellano.
* **Enhancement Cover**: [in-jáns-mnt-cá-ver] Nombre genérico con que se denominan todos los trucos extra de las tapas, ya sean hologramas, tintas metálicas, prismados, etc.
* **Fill-in**: [fi-lín] Episodio unitario que se inserta en una colección mensual, realizado por un equipo creativo que no es el titular de la serie.
* Flash-back: [flásh-bak] Recurso que consiste en interrumpir la narración para revelar hechos del pasado.
* **Flip**: [flip] Revistas que presentan las contratapas impresas al revés, es decir, que si se las da vuelta, dan la sensación de ser la tapa.
* **Foil Cover**: [fóil-cá-ver] Portada que incluye imágenes estampadas con volúmen sobre tinta metálica.
* **Glow in the Dark**: [glóu-in-de-dárk] Efecto fluo que se le da a los dibujos de las portadas para que brillen en la oscuridad.
* **Graphic Novel**: [grá-fic-nó-vel] Album de más de 50 páginas con una sóla historia y un sólo equipo creativo. Pueden ser de tapa dura o tapa blanda y suelen contener historias más fuertes que las de las revistas mensuales.
* **Hot**: [jot] Dícese de las revistas, los personajes o los autores que gozan momentáneamente de un grado muy alto de popularidad y de un rápido ascenso en sus cotizaciones.
* **Imprint**: [imprint] Sub-línea de títulos con identidad propia, dentro de una editorial más grande.

En el número que viene, el final del mini-diccionario!

NARKOMIX

"Mis dibujantes favoritos son Kevin Nowlan, Barry Windsor-Smith, John Byrne y Mike Mignola". (Jim Lee)

TOP TENS

Mientras los rankings que presentamos en el Nº1 se van nutriendo de los votos de todos ustedes, les proponemos cuatro más, para los cuales también están invitados a votar.

MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO

1. QUIQUE ALCATENA (Skorpio, DC, Marvel)
2. Carlos Meglia (Cybersix)
3. Enrique Breccia (Skorpio)
4. Eduardo Risso (Nippur)
5. Pez (proyectos confidenciales)
6. Leonardo Manco (Hellstorm)
7. Los Cazadores (Lucas, Ramirez, Olivetti & Cascioli)
8. Cacho Mandrafina (Nippur)
9. Jorge Zaffino (Marvel, Milestone)
10. Juan Zanotto (Skorpio)

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

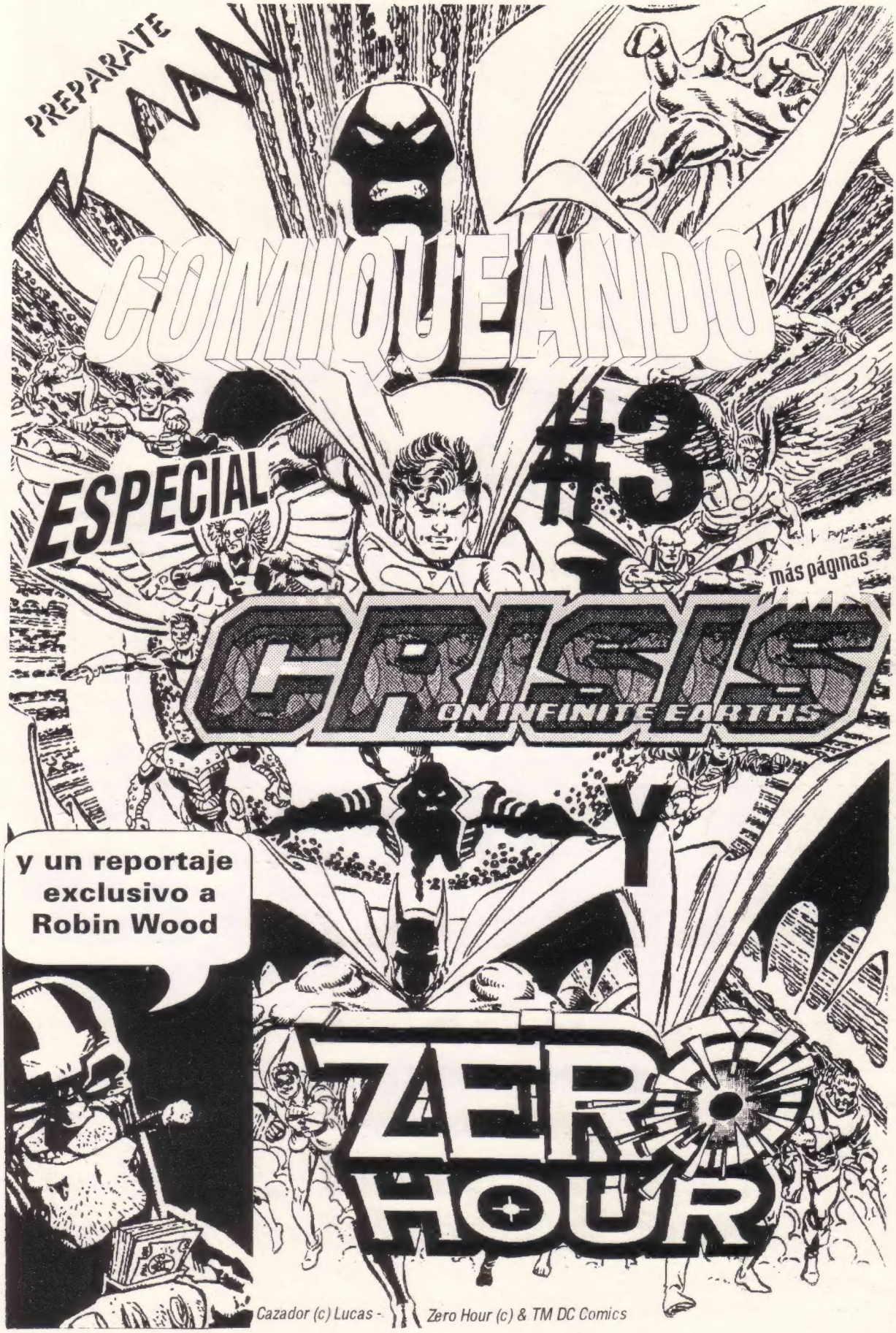
1. FRANK MILLER (Sin City)
2. John Byrne (Next Men, Danger Unlimited)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Howard Chaykin (Power & Glory)
5. Sergio Aragonés (Groo)
6. Peter Bagge (Hate)
7. Dave Sim (Cerebus)
8. Matt Wagner (Grendel)
9. Erik Larsen (Savage Dragon)
10. Keith Giffen (Trencher)

MEJOR GRUPO

1. LEGION OF SUPERHEROES (DC)
2. Legionnaires (DC)
3. Next Men (Dark Horse)
4. Pantheon (Marvel)
5. Justice League (DC)
6. Outsiders (DC)
7. Freak Force (Image)
8. Team Titans (DC)
9. X-Men (Marvel)
10. Freex (Ultraverse)

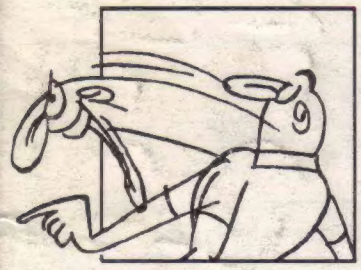
MEJOR VILLANO

1. JOKER (DC)
2. Darkseid (DC)
3. Magneto (Marvel)
4. Lex Luthor (DC)
5. Thanos (Marvel)
6. Catwoman (DC)
7. Dr. Doom (Marvel)
8. Doomsday (DC)
9. Glorith/ Time Trapper (DC)
10. Eclipso (DC)


PREPARATE
COMIQUEANDO
ESPECIAL
#3
más páginas
CRISIS
ON INFINITE EARTHS
y un reportaje exclusivo a Robin Wood
Y
ZERO HOUR
Cazador (c) Lucas - Zero Hour (c) & TM DC Comics

✓ para el que los recuerda
✓ para el que nunca los vio

Clasicos del Humor Argentino


Dr Merengue

Don Fulgencio

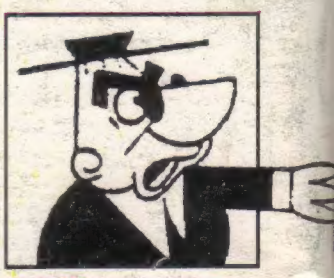
Fulmine

Avivato

Pochita Morfoni

Ramona

Falluteli


Cicuta

Muy Pronto
En Los Mejores
Kioscos

Resérvelos